
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
01 Jan. 月号
总第二十七期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
零售价25
推广价20元
封面故事
刻痕 Ⅲ -Perfect Luna Version
东方专区
東方百合郷にようこそ!
漫谈东方百合之系谱（五）地灵殿篇
音乐空间
姗姗来迟的天籁之音
M3-26音乐赏析
NICO
微笑动画月月报
萌 文化
心灵鸡汤的开胃前菜
惯例的C79马后炮前瞻
『缘之空』穹妹创造者的故事
传说中"妹系天王"的传说
F&C末代首席画师桥本タカシ
玖羽带来的最强解析
在生与死的境界间高歌的童话
Sound Horizon 7th Story
CD『Märchen』简析
新年特别企划
穿越年末的修罗场
近期Galgame发售预览及回顾
4GB DVD光盘
微笑动画月月报
M3-26音乐精选
Sound Horizon 7th Story CD
附送玖羽大大翻译的歌词完整版
日本同人游戏精选
MAGICAL
RECORD LYRICAL NANOHA FORCE
从"魔法少女"到"魔法战记"，
那些人肉钢弹少女们的时与体
本季宅动画不可错过的另类经典
情趣内衣中的GAINAX式内涵
——解读『吊带袜天使』的Cult情结
不来补魔吗？
从土狼到五郎，
TMA2.5次元不朽的英灵鸣泽贤一
精美中国原创同人海报
魂魄妖梦全身纸模



二次元狂熱出品
東方夢華録·貳
幻想郷，再臨。
由东方触手带来的发烧级别东方研究文！
你所不知道的系统深入有趣研究，隐藏要素揭秘，
挑战弹幕不可不看的进阶教学！
熟悉的东方角色的深度解析考据，萌点原来竟然有这么多？
东方音乐严谨考据和分析，东方画师名家介绍！
音乐、美图、同人视频、周边和游戏的补完整理
12G海量资源放送！更有精美周边随书赠送！
多家天朝东方同人社团和东方名绘师鼎力协助，
精选天朝东方同人物推介！
2011年1月上旬 东方梦华录·贰
一同重返幻想乡！
128P全铜版纸全彩原创内容+精美周边+DVDROM×3
定价 39.8元
图/RiE 出自/『瞬华』（U235出品）

二次元狂热

2011 年 1 月号 / 总第 27 期



本期封面作者：RiE
本期封底作者：mitsuki

监制：JEDI (http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶 (http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华 (http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：查小灿 (http://t.qq.com/axpanda360)
美术编辑：靠小谱 (http://t.qq.com/lalaphenix)

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录



Contents 2011.01





合作媒体 内容合作伙伴







合作同人社团

河蟹子の相谈室

●近期触手魔 JEDI 特地去了趟魔都的 ComicCup7 同人展，除了和魔都本地人完蛋了的国王以及基友某 A 搅基之外，也着实感受了一下魔都二次元狂热者们的热情，感谢现场的忠实读者们～

●年关将近，对于编辑们也是一次巨大的考验，这次的『东方梦华录·贰』，不仅由几位骨灰级弹幕控以及同人控撰写的研究性质文章精彩无比，在配图上更是由国内多家高质量东方同人本鼎力支援，在文字和图片方面都将是一次属于东方控的盛宴。当然，由于种种原因『东方梦华录』的第一本今后是确定不会再版了，所以已经买到的朋友，一定要注意小心保存哟！

图：萌焰



第 28 期封面：MILK，出自『VOCALOID 2011』（右手定则）
第 28 期封底：ZhenLin，出自『VOCALOID 2011』（右手定则）


▲ ID Fay：2DM 百合组的日常

▲ ID 王哲坤

ID：朱星霓
来自：海南海口

『光明之心』里那个精灵使阿尔雯到底是男是女？因为是神谷娘娘配音的 Orz

：至少她妹妹叫他回家吃饭的时候会用哥哥来称呼他……至于他究竟是攻还是母，河蟹子表示毫不知情。

ID：雪の MIKU
From：韩国朝鲜边境

三次元的世界很不安宁，难道连二次元世界都不能稍微安宁一下子吗？条令法律神马的最讨厌了，为什么 2D 的世界都要被 3D 的法律限制！ 3D 的人最讨厌了，身为 2.5D 的人啊反抗起来吧，让我们高歌"义勇军进行曲"打到阻碍我们的人！这样做真的没问题吗？

：虽然想说大舅父萌大奶，不过法律什么的还是遵守的比较好（PS：这位读者真的是从那个炮火中心来的么？）。

ID：zy2005
From：江苏南京

一直很关注『刻痕 3』的后续，不知道几时可以玩到呢？

：这期上就有你关心的内容，以后也希望大家多支持这个一直在免费发布游戏的同人制作组～

ID：亡雁灵
From：湖北武汉

其实我遇到了一事，和桐乃妹妹的遭遇如出一辙。那天我做纸模正好和我老爹相撞，桐乃的头被老爹看到了，然后像桐乃一样被教育说："绝对不许看这种伤天害理的动漫"并且还说"有很多青少年犯罪都是动漫引起的，看动漫会使成绩下降，被人鄙视"之类的。唯一和桐乃妹妹不一样的就是我没有夺门而出，也没有个可以帮我说话的哥哥存在。所以为了证明动漫决不是害人坏的东西，我决定在今后好好学习，绝对要和桐乃妹妹一样变成成绩优秀的新一代宅女。

最近费了九牛二虎之力终于把 C78 的同人志下载下来了，结果看得我脸红死了，果然现在看エロ同人志还太早了吗？我看了杂志上介绍的炮姐同人志，再看『魔禁 2』第九话当麻把炮姐压在草地上的时候说："不要说话不要动"，炮姐还把眼睛闭上了！！！我此时脑内立刻回想起那些 OOXX 的内容。结果下一个瞬间当麻就起来了，真是扫兴！

：河蟹子很看好这位读者的处理方法哟！经常也会看到一些宅关于周围人不理解自己爱好的抱怨，然而怨天尤人只会让人更看不起，最重要的是用努力证明自己所选择的道路是正确的，这种成就感超级给力哟！

ID：张陆伊
From,：河北石家庄

国王的 M 属性终于觉醒，被踩着脸居然还有心思往上看……老朽只想说，你感觉如何？话说 Jedi 为什么是触手帝？就字面来看应该是基帝！还有 COMIKET 的资源在哪下？是不是百度贴吧就可以？许多网站都有零散的，没有那种整合的。

：关于 COMIKET 资源的详情你可以问问楼上的亡雁灵同学ヽ(ˊ▽ˋ)ノ。至于 Jedi 为什么是触手帝，果然还是以为他天天触手乱舞的行径吧，其实基帝这个名号的确是有的。

ID：Yuu
From：迪拉克之海

新一年啦，祝 2dm 越办越好，早点冲出天朝卖向 11 区。到时要出『周刊 2DM JAPAN』，还要出自己的动画『潜行吧河蟹子！』

『魔法少女河蟹子』等，和一系列的周边产品，把11区的死宅们赚个精光……河蟹子到时候别忘了给我这个策划发福利哦，你懂的。

：人家才不想成为死宅们天天YY的对象呢 o(>__<)o

ID：神の菓子
From：哥哥什么的最讨厌了

河蟹子在回函上加个选项吧，是否公开QQ等信息，比较方便。自己的生活圈子里宅女几乎都找不到呢，能交到几个兴趣相近的朋友也不错吧，天气已经非常冷了，不知道什么时候会下雪呢？河蟹子在工作的时候可不要病了哟~

：由于现在求交往的宅男宅女太多，所以根据这位读者的建议，我们在调查表上加了是否公开联系方法的信息，希望2DM的都市传说可以发扬光大，解决大家的二次元沉迷问题……

ID：ZzH 哔哔嘟嘟
From：湖北恩施

从6月开始才第一次买到这么给力的刊物，真有营养。想问一下能做一个EVA的专题么？能采访下蘑菇么？能从编辑部直接有够增刊什么的么？

：好多问题（扶额）。首先，也许将来会有新的EVA增刊哟；其次，菌类生物只知道打PS3，采访什么的，大概都是浮云吧；最后，官方网店的网址是 http://taobao.aspot.com.cn

ID：清宁
From：2.5次元！

『这本轻小说真厉害2011』是不是该登一下？还有妹专题求二周目，只有实妹是不够的！！

：如果是直接的翻译刊登，是不符合河蟹子做事的风格啦，相信大家也不会喜欢看到这种偷懒而不负责的文章吧~我们也一直在寻找轻小说资讯方面的达人，希望有阅历的高手来联系我们哟~此外，为啥宅男都会对妹那么感兴趣啊，没有喜欢姐姐的么？

ID：steak
From：南京

2DM的东方百合专题真是太给力了，送的漫画甚好，不过为什么那么多生的啊，速速成立2DM汉化组把生的煮熟！另求更多东方漫画。

：汉化组是个不错的主意哟，求日语帝！

ID：二粒蛋

亲爱的河蟹子，蛋疼的海贼王又回来了，能帮忙和某渣猫说句话吧？Hellsing OVA8该出了吧！A叔的笑容，若本大爷的笑容我们YY好久了！

：你说的渣猫是神猫么，他似乎（只是似乎）下期又要回来了……

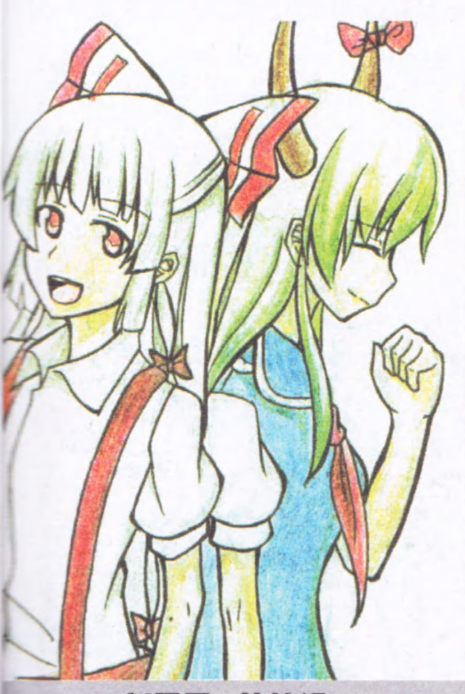
ID：子栅的师匠兼男友的魔法师
From：on the moon

这一期让我感到泪流满面，请河蟹子翻到书背面，吾等最爱的魔女贝阿朵的手，画反了！请不要告诉我魔女的手天生是这样的，只是我眼花而已……

：好吧，其实大拇指是战人的呀，你不能把男人的手错当成自己最爱的魔女的手吧……

爱生活、爱动漫、爱二次元
怪蜀黍什么的最讨厌了
人、人家才不是傲娇！
最爱姐姐回函娘
热烈欢迎新姐妹画刊娘
相信我，
我是很和蟹的！
人家有470万的战斗力哦！
偶尔黑化一下下也不是禁止事项哦
触手魔退散！
我是2DM吉祥物河蟹子
红包水手服
RMB999

▲ ID 朱星霓（河蟹子：凡客体什么的最萌了！）



▲ ID 刘景垦：竹林组



Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻



文 / 秋叶

本月热点



本月最牵动喜欢动漫的阿宅们视线的事件自然是东京都的“青少年健全育成条例”法案了。此前本刊也对于这条法案做过多次报道，上个月东京都管事的大人们就已经向阿宅们展现出了他们的根性，结果到了本月的正式审议环节，该法案以赞成票大大超过反对票的强势情况顺利通过，标志着那些含有过激内容的漫画们将正式转战地下，我们也将面临一个真正的严冬。

法案最终的管制对象修正为不正当赞美或夸张地表现触犯刑法法规的○交、或近亲○行为的出版物，并且附带了一个“法案需要慎重运用”的附属决议。虽然该法案一直受到出版业界的强烈反对，被认为会影响创作者的思维导致创作活动受到不良影响，严重侵犯了创作自由，不过在最终决议阶段还是得到了民主党、自民党和公明党代表的支持，只有共产党和生活者网络的委员反对该法案。

在因为这条法案而闹得沸沸扬扬的 12 月，各种有趣的事情让大家感到无比蛋疼。

站在这场风波正中心的，无疑是大力推行该法案的东京都知事石原慎太郎。这位石原知事在法案审议的过程中态度强硬，誓要把工口作品从东京彻底抹杀。不过让人比较无奈的是，石原知事自己写过的小说中，就包含了各种奔放的工口描写，他本人似乎也曾经前往越南买春，因此他这次截然相反的态度实在让人有些无语。而他的副手东京都副知事猪濑直树也不是什么省油的灯，面对记者“『火鸟』中有近亲相○的描写，也会被规制吗”的尖锐提问，他直接给出因为是名作，所以“大舅父，萌大奶”的强悍回答，引起网络上的一片哗然。

▲『火鸟 · 望乡篇』中有非常夸张的母子祖孙乃至曾曾……孙之间不得不说的故事（女主角通过冷冻不停和自己的后代繁衍后代，创造了一个民族），堪称家族混乱极品。

反观反对议案的一方，角川书店带头，十大漫画出版社（集英社、角川书店、小学馆、讲谈社、秋田书店、白泉社、少年画报社、新潮社、双叶社、リイド社）相继退出东京国际动画节，同时还号召参与自家旗下作品动画化的公司一同抵制该活动以示抗议。各家出版社的带头大哥都对法案表示强烈的愤慨，纷纷通过各种媒介手段宣泄自己的愤怒。他们的这种情绪也感染了很多创作者，得到了很多作家的大力响应，比如久保带人就迫不及待地在推特上表示全力支持出版社的抵制活动。另外，伟大的 COSPLAY 星拳手长岛☆自演乙☆雄一郎同学也在一次记者会上表示，这次的法案剥夺了创作的自由，也许以后还会出现剥夺 COSPLAY 表现自由的法案，因此自己要全力迎战 orz



▲在漫画十社宣布抵制东京国际动画节之后，原本公布的参展作品有大约一半都退出了 TAF2011，活动主办方也对外宣布这场抵制活动将极大地影响 TAF 的顺利进行。

这场纷争还牵扯到了日本的最高领导人。众所周知，日本的动漫产业已经成为日本的经济支柱之一，东京国际动画节也是每年一度的一大盛事，因此十家出版社共同抵制动画节自然触动了最高层的神经。首相菅直人在自己的博客上表示“把日本的动画向世界展示是非常重要的”，言下之意自然是劝大家三思而后行了。不过，集英社的某条评论也因此蒙上了一层针锋相对的色彩——“一般人会因为漫画的影响而进行犯罪活动的话，这些没有判断力的人选出的政治家有会怎么样呢？”

不管怎样，这条万恶的法案已经正式通过决议了，至于它究竟会造成多么严重的影响，也只有时间才能检验了。我们如今只能祈祷，日本政府的执行力也变得极端低下才好……



▲ LOU 工口漫遭遇巨大危机

▲宅拳王以“黄段子学生会”的造型登场

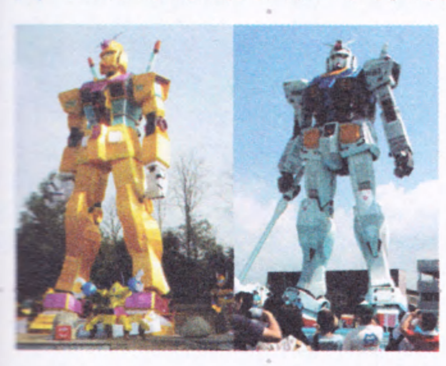
TYPEMOON 相关动画三连发，魔法使之夜依然沉寂





本月 ACG 界另外一个主角大概非 TYPEMOON 莫属了。自从他们开放『魔法使之夜』预约吸了一大桶预约金并且果断跳票回家洗洗睡之后，TM 的资金流大概已经充裕到不知道该往哪儿花的地步了，结果本月和他们相关的动画化情报集体爆发，让大家对于『魔法使之夜』的发售日愈加绝望。本月公布动画化信息的三部作品分别是老虚的『FATE/ZERO』，08 年提出的三大企划之一的『Girl's Work』以及武梨えり绘制的漫画『Take Moon』，这之中最振奋人心的当然是『FATE/ZERO』的动画化了。此前 UBW 剧场版制作的消息公布时，就有人呼吁过 FATE 系列动画补完，也有人幻想过 OVA 版的 HF 线，这次『FATE/ZERO』顺利搬上荧幕也算了了无数 FANS 的心愿吧。另一边的『Girl's Work』在当初游戏企划提出的时候就已经让很多玩家湿了一地，毕竟脚本由 liar 的鬼才星空めてお担当，不过事实证明，这人爱拖稿的毛病没有任何改变，直接把游戏拖成了动画，也算是业界奇葩了吧 = =ll『Take Moon』则是一部集合了 TM 作品中人物的杂烩作品，相信会是一部非常欢乐且 FANS 向的作品吧。虽然这些动画化的消息让我欣喜不已，不过，我最关心的还是『魔法使之夜』啥时候出呀，定金交了两个月了啥时候才能解套呀（掀桌

金色等身高达站立于神州大地!



好吧，山寨货其实早已不是什么新鲜事了，不过国人这次的根性实在让人大跌眼镜——四川某游乐园中惊现一台等身大的金色涂装高达，那威风凛凛的气势简直可以瞬间轰爆隔壁的等身大 RX-78-2 了。这台被日本人戏称为中华高达的机体在建造过程中似乎是橘黄色的，不过涂装完成后，大家惊奇地发现这货的配色居然是金色，让岛国民众仿佛看到百式再临。不过实际上，这机体不论整体构造还是细节处理都和初代高达相仿，当然配色除外，虽然游乐园的工作人员表示我什么都不知道，不过日本人大概不会轻易就让这件事就此了结，据说有 11 区的版权管理机构从身上的 EFSF 和 WB 标志一口咬定这的确就是高达（分别是地球联邦宇宙军和白色木马），所以这台金色高达估计最后也会被强行拆除吧……

『凯瑟琳』工口过度遭到商店冷处理







预定于明年 2 月 17 日发售的 PS3 及 XBOX360 平台大作『凯瑟琳』自宣传视频推出后人气逐渐高涨，『女神异闻录』系列制作团队操刀的本作原本就受到了广大 FANS 的热烈期待，宣传视频中的各种工口满载的场景更是吸引了很多围观群众，大家纷纷表示游戏出了一定要来三份。不过，担当该游戏宣传工作的前原氏表示，虽然大家都爱工口，可是游戏包装和宣传视频都被店家指出工口过度，尤其是宣传视频中的某场骑乘位床戏更是得到了 NG 的评价，店家都不敢再店里播放宣传视频了。看来工口虽然是大家的精神食粮，但毕竟也不是能随便拿到光天化日之下见人的呀!

光明之心的面包情结，SEGA 高举 TONY 摇钱树







TONY 大神担当原画的光明系列新作『光明之心』于 12 月 17 日正式发售，不过大家自然不用对游戏除了原画之外的要素抱任何期待啦，事实证明，这作的系统乃至剧情都不被大多数玩家待见，其中抱怨声最多的就是游戏中的面包系统——“为啥玩了这么就除了送面包和做面包之外就再也没有别的内容了！”群里不时会闪现出这样的发言。的确，这部游戏的一大要素就是收集材料然后烧制面包，面包除了能补血补魔还有各种猎奇效果，此外送面包的任务也各式各样，以至于某基友猜测这游戏的制作人一定是个女人。这游戏里面一共有 201 种面包，玩的时候让人各种嘴馋……不过，说白了，SEGA 对于光明系列的方针早就变成了卖画师了，所以游戏品质如何大家心知肚明，想看 TONY 大神原画的玩家只能乖乖地玩游戏了。另外，光明之心的 PVC 计划已经开启，寿屋推出了一款女配角的 PVC 试水，相信日后也会成为 SEGA 的摇钱树之一吧。

从土狼到五郎，2.5次元不朽的英灵鸣泽贤一



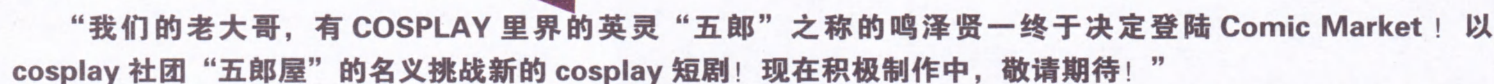
鳴沢"ゴロー"賢一 冬コミ参加決定!!

俺らの兄貴、コスプレAV界の英霊"ゴロー"こと鳴沢賢一が遂にコミックマーケットに降臨!!コスプレサークル「ゴロー屋」として、新作コスプレ寸劇に挑む。現在鋭意制作中、乞うご期待!

ゴロー屋 GORO-YA

コミックマーケット79
開催日：2010年12月31日(金)10時～16時
配置場所：東地区メ7a ゴロー屋

■文 /windchaos



"我们的老大哥，有 COSPLAY 里界的英灵"五郎"之称的鸣泽贤一终于决定登陆 Comic Market！以 cosplay 社团"五郎屋"的名义挑战新的 cosplay 短剧！现在积极制作中，敬请期待！"

当你看到土狼的博客"GORO 屋"的这段话时你是否已经震精了呢？没错 TMA 的著名艺人、人称"土狼"的鸣泽贤一君确定登陆 C79！而这次带来的是社团"GORO 屋"的首部作品『俺の妹がこんなに愛しいわけがない』（以下还是简称『俺妹』)。



◎成功上岸？

◎我的妹妹不可能没有工口!

当 GORO 版『俺妹』封面在网络上流传开的时候，不知道有多少观众和笔者的心理变化相同。先是作为桐乃黑头顶青天，随后仔细一看封面发现这次的女主成濑心美长得十分"实用"，查了些她的资料后准备敲碗等肉，再仔细一查发现原来只是全年龄的 COSPLAY 短剧。什么？全年龄？我的妹妹不可能没有没有工口！喵了个咪的 TMA！

TMA 真是躺着都中枪，狼友纷纷冷静下来后纷纷表示骂错了人骂到隔壁去了。其实这部『俺妹』并非 TMA 出版，只是 TMA 的御用男主"土狼"鸣泽贤一以"GORO 屋"社团名出道的第一部同人作品，封面中缝的"OTL-001"字样真是让人看了不禁也失意体前屈 OTL。当然产生这样的误会也是难免的，毕竟土狼同学作为 TMA 的御用男主的固有印象已经深入人心，加上之前曾经拍摄过 TMA 版『轻音部！』的つぼみ在个人博客上公布了自己会在 TMA 版『俺妹』上饰演黑猫的消息，TMA 版的『俺妹』和 GORO 屋版的『俺妹』让人混淆也实在是在所难免。

或许这才是 TMA 的真正目的吧，就好比在 Comiket 上一些画师以同人身份贩卖自己作品的工口同人本为作品造势一样，只不过这次 TMA 是恰恰相反以全年龄的作品为糟糕向的作品造势？或许事情没我们想象的那么复杂和有那么多阴谋论，只是土狼以个人社团名义参加一次 comiket 而已，因为从封面中缝的标签并结合官网的情报推测来看，这并不是一部可以在市场通贩而只能作为同人作品贩售的作品，若能大规模通贩相信 TMA 不会错过这次敛财的机会。另一方面 TMA 以剧情为主的 COS 剧之前也做过好几部，例如『Clonnad』、『Ever Re-take』和『轻音部！』。在这些作品中若去掉 omake 中的啪啪啪部分就是一部完整的真人 cosplay 短剧，所以这次的『俺妹』也没有必要单独出一个全年龄的版本。（顺带一提，笔者很怀念以前每次魔都同人展的时候都围在



某社团前一群人看 TMA 的情景。）

因此可以推断这次 GORO 屋版的『俺妹』应该纯粹只是土狼个人的同人作品，和 TMA 至少并没多大商业利益，于是大家很残念地看不到土狼和成濑心美版的桐乃合体的场景了。GORO 屋的『俺妹』从封面就能判断黑猫的饰演者不是**つぼみ**，反过来看 TMA 版的『俺妹』，虽然**つぼみ**之前在博客中爆料自己会饰演黑猫，但桐乃这个角色估计还是和成濑心美无关。

喂！你们都给我快去合体啊！合体什么的最喜欢了！对了，行文至此突然忘了一件很重要的事，谁能告诉我 TMA 版的『俺妹』男主角是谁？难不成土狼真的学苍老师一样成功上岸了？

◎从土狼到五郎，
◎从 TMA 到 GORO 屋

前面说了那么多这 TMA 和 GORO 屋版俺妹的来龙去脉和分析，不知各位读者是理顺了思绪还是越看越糊涂了。不管怎样既然这篇文章是介绍“土狼”鸣泽贤一为主，虽然相信很多读者对于这名 TMA 的当家花旦已经看个精光了，但是笔者还是要来系统地写一下鸣泽贤一的生平。



鸣泽贤一是日本著名的演艺公司“Total Media Agency”（简称 TMA）两位当家男主角之一，当然现在之二的那位曾经饰演过『凉宫春日的忧郁』和『凉宫春日的消失』中的阿虚的真内贤司引退之后社内就只剩下鸣泽贤一一柱擎天了。（虽然也有其他可以用来合体的男演员不过都没这两位那么有存在感。）

和一般那个圈子的男演员的出道方式不同，贤一君原本是个人贱人爱花见花开的小社员，在一家名为“HUMAN”的游戏公司任职，说起 HUMAN 这家公司虽然并没有什么特别让人记得的大作，却从中也走出了游戏制作人河野一二三（代表作『御神乐少女侦探团』和『铁骑』）、现 5pb. 社长志仓千代丸（这位相信不用过多介绍了，之前 2DM 还做过专访）、现在是 grasshopper 的游戏制作人须田刚一（代表作有『Killer7』『零～月蚀的假面』和『英雄不再系列』等）。把鸣泽贤一和这些业界知名的游戏制作人摆在一起，不知道另外几位作何感想，当然从某种意义上来讲贤一君或许要比他们更出名。（志仓的粉丝不要来抽我）

那么贤一到底是怎么从一家游戏公司的小社员成为一名著名的男星的呢？起因是鸣泽贤一有一次参加了某个里界女演员的见面会，随后参加了一个胜利者可以和女演员甜咬的小游戏（甜咬就是甜咬啦，拆字什么的最讨厌了！），随后被片商相中于是开启了演艺之路。开始时还只是在正业以外的兼职，结果谁知到了 2002 年的时候 HUMAN 倒闭了，鸣泽贤一为了养家糊口又懒得找新的工作，于是就在男艺人的道路上一黑到底了。结果事实证明“男怕入错行，女怕嫁错郎”这句话是很有道理的，我们看到了一名游戏公司的小职员破茧蜕变成一位“著名男星”的过程，实在是催人泪下可以拍成励志片了。（光速逃）

不过真正让国内 ACG 爱好者记住他的，相信还是他进入 TMA 后拍摄的『Faith/stay knight』。在『Faith/stay knight』中，贤一君对“**ゴロー**”（也就是国内习惯称谓的土狼）的饰演实在是让人印象深刻，那一抬手一投足那每一次腰部的扭动让所有的月厨都惊心动魄无法接受，于是**ゴロー**（土狼）这个称谓就一路延续



至今了，相信没有多少人记得鸣泽贤一的本名，即使这篇文章中作者为了骗稿费已经完整出现过 12 次了，但是土狼这个名字相信没有人不知道吧。虽然之后在『Ever re-take』中的碇真嗣和『Clonnad』中的**冈先元**的扮演也不可谓不惊艳，但是由于出道作给人留下的印象太过深刻，大家还是习惯以土狼这个可爱（？）的名字来称呼他。

正如这个世界上先有正剧再有喜剧一样，TMA 的作品在 ACG 迷的心目中一开始只是一个异端，而为 TMA 布教的人也只能一直作为异教徒被火刑伺候（萌三次元打断第三条腿！ 2.5 次元也不行！）。随着时间的推移，人们渐渐地发现 TMA 的作品没有想象中那么雷了，11 区也出现了专门研究 TMA 的同好会，『Clonnad』和『Ever re-take』中 TMA 对于原作的高度还原表现出的爱也让观众渐渐开始接受这些作品。其次，随着之前作品的盈利资金周转的充裕，那个和土狼演对手戏的女主角们质量也越来越高，TMA 的作品也随之变得实用了起来，于是 TMA 越来越被人所接受，大家对于土狼的态度也从一开始的鄙视到现在的羡慕嫉妒恨。从国内来看，大家对贤一的称呼也有所转变，现在比起土狼，用五郎这个昵称的开始多了起来。



五郎主要 COS 作品列表

家庭教師でトライ！系列（某学生）
Faith/stay knight（土狼）
涼宮ハヒルの憂鬱（谷口）
涼宮ハヒルの消失（谷口）
Lozen Maiden（纯）
Kira ☆ Star（白木、谷口）
COSPLAY 无双
EVER RE-TAKE（真嗣）
CLONNAD（岡先元也）
三十岁的保健体育
Dani Jensen Cosplayer Frontier
THEADULTM@STER（未发售）
化物 STORY（未发售）
我的妹妹怎么可能这么有爱（京介）

◎大人的事情，
◎ TMA 不给妹子啪老子单干

上一次 2DM 刊登有关 TMA 的文章已经是 2 年以前的事情了，当时适逢 TMA 的大作『CLONNAD』发售之时。虽然这两年时间里 TMA 的作品发售了不少，也有很多成为话题之作，但回过头一看发现五郎的出场率还真是比之前少了许多。先看看这 2 年里 TMA 又发售了哪些作品吧：『三国无双系列』、东方例大祭、『圣母在上』、『Macross Froniter』、『轻音部』、『EVA：破』、『30 岁的保健体育』……基本网罗了这两年宅男喜欢的作品，不过很多都是没有剧情的 cosplayer 系列，自然没有演技派明星五郎出场的机会。另一方面，五郎预定出场的『THEADULTM@STER』和『化物 STORY』系列都由于“大人的事情”而没有发售（同样没有发售的还有『强袭魔女』），纵观这两年 TMA 发售的作品中五郎有出场机会的，也只有不温不火的『三十岁的保健体育』和『Dani Jensen Cosplayer Frontier』，前者本来就由于原作人气的关系缺乏话题效应，后者虽然 TMA 首次尝试采用外籍女演员，请来了金发碧眼的 Dani Jensen 来 Cos 女王雪露，但是毕竟 cosplayer 系列人气有限没有那些有剧本的作品那么有话题性，五郎这块精字招牌也在这两年中慢慢被埋没。

此外，从这两年 TMA 的发展走势来看，随着 TMA 资金的充裕，请来的女星越来越专业，从『CLONNAD』开始女演员选的就不再那么瞎眼了。『Macross Frontier』里的早乙女ルイ也好、『轻音部』里扮演 MIO 的つぼみ也好、因“大人的事情”取消发售的『化物 STORY』里小班长的みづなれい个个都是里界的专业演员，TMA 的作品实用度越来越高，相信冲着这些女星在找种子的观众也不在少数，TMA 甚至还顺水推舟发行了『轻音部！』的蓝光版。

此消彼长，女星被关注的多了，当家男星五郎的曝光率也就少了。所以五郎现在自开博客成立“GORO 屋”社团，然后找来成濑心美来拍『俺妹』Cosplay 短剧也是对自己优秀的演技无法在观众面前红果果地展现的无奈之举吧。倘若这次 TMA 版的『俺妹』最后给つぼみ扮演的黑猫补魔的京介不是五郎出演，或者说 TMA 版『俺妹』根本没有京介只是黑猫和桐乃在那玩百合的话，五郎个人单干的行为也很好理解了，毕竟对于五郎这么能干的男性来说那么长时间没事情干精力太多总要找地方派遣的。不过对于观众来说才不管那么多，偶要看啪啪啪桐乃！偶要看啪啪啪成濑心美！

人物介绍 Actress Presentation

那些近年来土狼补魔过和错过的女星们



成瀬心美

代表作：俺の妹がこんなに愛しいわけがない
爱称：**ここみん**
生日：1989 年 3 月 3 日
出身地：日本新潟县
生日：1989 年 3 月 3 日
年龄：21 岁
血型：A
身高：147cm
三围：89-60-82

早乙女 ルイ



TMA 代表作：cosplayer frontier（土狼未参加）、化物 STORY（企划终止）
生日：1988 年 6 月 26 日
年龄：22 岁
出身地：日本东京都
血型：A
身高：153cm
三围：85-57-82



みづなれい

TMA 代表作：cosplayer **みづなれい**（三作土狼均未出演）、cosplayer 破、short pants MANIAX、化物 STORY（企划终止）
生日：1987 年 5 月 20 日
年龄：23 岁
血型：AB
身高：153cm
三围：82-57-86



TMA 代表作：轻音部（土狼未参加）、我的妹妹怎么可能这么可爱（未发售）
生日：1987 年 12 月 25 日
年龄：23 岁
出身地：日本山口县
血型：O
身高：160cm
三围：84-58-85



つぼみ

◎ GORO 屋的未来——
◎在 OTL 的路上继续前行

先抛开 GORO 屋和 TMA 之间千丝万缕的联系和个中利益，光是首部作品『**俺の妹がこんなに愛しいわけがない**』在发售之前就已经引得万人眼球，相信赚个钵满盆满应该不是难事，在不远的 C80、C81 中我们也可以预见编号为 OTL-002 和 0TL-003 的作品将会陆续发售。而那些作品很有可能还是没有啪啪啪的纯 cosplay 剧（残念），虽然短期内不可能看到五郎完全上岸，毕竟还要靠 TMA 那边的片酬过活，但鸣泽贤一以后作为 GORO 屋中的 GORO 活跃在世人面前的次数会越来越多，在 OTL 的路上愈行愈远。或许还是这样来理解，TMA 中的鸣泽贤一和 GORO 屋中的鸣泽贤一，前者是土狼后者是名为吾郎的英灵，吾郎手持干将莫邪对土狼说："我要打倒你，为了让你不成为我这样的人。"……▲

姗姗来迟的 天籁之音。

——M3-26音乐赏析

■文/komine



2010年10月31日，每年例行两次的M3又轰轰烈烈地召开了。这次的秋季M3是第26界，俗称M3-26。在本届M3中，我们可以看见越来越多的新社团正在蓬勃发展，中规中矩的物语CD、足以媲美商业作品的pop风CD、强调自我的个性CD、各大手与歌姬们的精品合作等让人一饱耳福。由于资源流出的时间延后，所以我们会在这期里做一个总结性的扫雷报告——



相对于comiket会，M3的大手CD更倾向于自我意识的展现，在展会铺天盖地的情况下，让我们先来看下大手们是否又给我们带来了什么新的具有震撼力的作品呢?

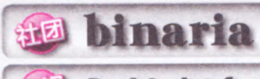


社团 arcane
专辑 エウロパ



90年代的同人音乐爱好者无法忘记当年Little Wing的辉煌，他们为同人界的三大歌姬创作了太多的经典歌曲。让片雾一举成名的『最终兵器彼女』的印象曲『约束』、华丽的『月光』、梦幻般的『**金色ナリ我ガ姫ノ月**』、猎奇的『7th moon』总会让人感觉现在的片雾再也无法超越当年；『恋狱』、『蝶』、『**瑠璃之鳥**』的响起，让Innocent Grey的忠实玩家们沉醉在那凄美的三部曲大作中；茶太版的『夏影』、『white album』绽放出无限的温暖，太多太多的美好回忆都来自他们的神笔之手。

如今，**たくまる**和**まにょつ**相继退出，Little Wing名存实亡，MANYO以arcane的名义继续做着自己的音乐事业。在这张CD中，MANYO迎来了binaria的**やなぎなぎ**和Annabel，在官网以full ver.形式公开的『**風待つ宙へ -Departure-**』是**やなぎなぎ**和MANYO初次合作。这首极像PP主题歌『**蝶**』的曲子，采用了蓝调风格，MANYO书写的钢琴旋律如同精灵般跳跃。Annabel独特的低音如同潺潺流水，让听众仿佛置身于无限的星空。



社团 binaria
专辑 Delightful doomsday

虽然**やなぎなぎ**和Annable的商业作品正处于人气如日中天的状态，但这两个声音唱腔酷似新居昭乃的少女坚持不懈地维持着她们的小组合binaria。binaria的曲子从来不能用华丽这个词来形容，但伴随着晶莹剔透的水晶叮咚声，两个少女互相映衬着对方轻轻地哼着啦啦啦，揭开了binaria的新作品的序章，这



次两人分工，作曲全部是yanagi、作词则由Annable担当。『**花紺青**』是Annable主音，『**ジオメトリア**』是yanagi主音。Annable的声音比起yanagi更显得柔中带着一份坚强，yanagi则是完全的治愈，轻轻地吟唱，好似精灵细语。




社团 LC：AZE
专辑 SOAR



“你的天空在哪里？”由LC：AZE带来的全新大碟，这次nayuta终于撇开NANO这个MJ直接用nico ID参上，多重唱腔的萌娘nayuta有时用团长大人的傲娇声线、有时又会唱出牧野由依那样可爱的声线，不管是电子风的『NewAlive』、pop风的『元气魔法』还是抒情派『TELESCOPE』，nayuta都能用自己独特的声线与感情恰到好处地配合着曲子唱出最适合的情绪。如果没记错的话，结月大妈这次是在LC：AZE初次登场，主打歌『SOAR』曲风非常I`ve，大妈的声音竟然能如此适合这种曲风，让听众有一丝淋漓之感！MEGUMI演唱的『Pavement of Our Love』被处理成电音，甜甜的恋爱歌词散发着少女情怀。YUNA担当的四曲贯彻着LC：AZE一贯风格，总体来说，这次的作品是一张完成度非常高的电子大碟，喜欢电子风与女性vocal的人一定不要错过。

社团 葉月ゆら
专辑 サロン．ド．シャノワール

近几年处于同人界黑色女王位置的叶月**ゆら**带来的全新大碟，staff阵容异常豪华，本家Drop一如既往带来了最适合叶月声线和唱腔的哥特系歌曲『月光EGOIST』；SOUND HOLIC的御姐歌手Nana Takahashi助阵作曲、IOSYS的夕野**ヨシミ**作词、月子和声的华丽歌曲『恋**の**刃』带着浓厚的爵士味；为『K-on』、『凉宫』、『脑残星』配乐的田村信二作编曲的『**憐な悪女の日々**』散发着成熟危险少女的诱惑气息。之后的几首爵士味越来越重，坏坏的、有些懒散的、魅力十足的叶月总是100%地展现着自我特色。







社团 清風明月
专辑 ラ．ピュセル

同样来自叶月ゆら，以圣女贞德为主题的清风明月的最新大碟。英勇率领法国军队对抗英军的入侵，为法国胜利做出贡献，最终被俘并在宗教裁判中以异端和女巫罪惨遭火刑的贞德在叶月的歌声中栩栩如生。唯一觉得不足的是 CD 到了中途部分穿插了萌风商业歌曲，这不禁让人想吐槽一句——你们应该考虑下曲风来排歌……

社团 gienah feat. 茶太

专辑 崩闇葬歌 II

社团 Music Pandora feat. 茶太
专辑 夢の駆ける島

这届 M3 上，量产大亨茶太兔不算活跃，『崩闇葬歌』的续作继承了上作的离奇风格、『夢の駆ける島』是今年年初刚开设的同人团 monochrome monaural 制作中的 RPG 游戏『テール島の迷宮』的主题歌 CD。虽然两者都是生演奏，但就曲子旋律来说最多也就一般般，看来也不能只凭大手来判断一张 CD 的质量啊……





社团 SoundOnline
专辑 AQUOSTICS

因 DJMAX 而出名的矢鴇つかさ主宰的同人团体 SoundOnline 推出的全新大碟，站在一流 trance 系乐师位置上的他在序曲中加入缓缓的流水声衬托出曲子难以形容的细致感。歌曲放满，御用歌姬三泽秋、Seri、佳织みちる的声线都软软的，加上强劲的后期为曲子起到了很好的衬托作用。



社团 L-TYPE
专辑 Innocent wing

紧接着介绍的是中村芽衣子的首张个人大碟，虽然中村在今年 4 月退出 LC:AZE，但 LC：AZE 的当家乐师水夏える还是非常给力地包揽了全碟的作曲。“将没有答案的明天渲染成七色，少女——飞翔在天空中。”主题曲『Innocent wing』的旋律非常清爽，中村的词干净利落，鼓励着人们向着未来前进；『haze of a way』是一首不管从编曲还是唱腔都会让人联想到 I've 的歌，迷离的电子曲风充满着野性的诱惑；『えくす☆どらいぶ！』曲调一转，玩起了 akiba 系的萌风，中村的这个声线很像片雾和 KOTOKO 的混合体。在粉红色的少女风『アンダンテ』后，中村终于又一回以本色御姐唱腔出色地演绎了之后的几曲。在这张 CD 里，中村淋漓尽致一展她那高超的唱功与多变的声线。



物语 CD 在同人界处在不可缺少的位置上，他们有的通过故事载体来演唱歌曲，有的用语音形式来穿插歌曲，后者一出现总会让人联想到其始祖——Sound Horizon。

社团 Krik／Krak
专辑 リプレイ月紅レコード

由蘭木瑛和鸟岛千佳里创立的二人女子物语故事团体，她们的编曲完全模仿 SH，可以听出担当语音的女声也在有意模仿 A 姐的语



气。这张 CD 是她们的 web 配信企划第三作『**アーキタイプの井戸の怪物**』的番外篇，除了两人之外，邀请来的两位 vocal 也非常给力地一起上演了一出音乐剧，华丽的多重和音丝毫不马虎、超高音域的演唱表现非常良好。喜欢物语 CD 的听众可以先去她们的官网听完正篇音乐剧后再听这张。



社团 **Alieson**

专辑 **WIZARD～混沌を統べる魔術師と月虹の傀儡～ANASTASIS**

Alieson 的第一张大碟，歌中诉说的是遥远的未来——机械化的巨大城市中，人类被接连不断的战斗所困扰。这时，主人公接到了政府给予的机密任务，但送到他眼前的却是被称为新型武器的“少女”。主人公不愿意看着“少女”什么都不懂，于是，给“她”植入假象程序，让“她”的感情变成七彩斑斓的颜色。White——机械少女演唱的造语和音衬托着『白色傀儡』的主题，决心要将毫无感情的“她”的心填满色彩。挑战命运的绿色世界、陷入战争的红色世界、知道痛苦的蓝色世界、祈求渴望的金色世界、无法实现的橙色世界，Alieson 用她们动人的旋律和歌声唱出了凄美故事，最后，那紫色世界迎来了“少女”和他的新故事……

社团 **Mamyukka**

专辑 **サハラムシカ**

以『一千零一夜』为主题的物语 CD，**まめこ**的开场曲『**幻燈カラヴァン**』散发着浓烈的阿拉伯风，如对话般的歌曲『**サハラムシカ**』由 4 位歌手热闹地演唱着，让听众仿佛置身于撒哈拉大沙漠中，满身珠光宝气的富家子弟坐在骆驼身上，一列队伍浩浩荡荡地前进。第三首『千夜一夜』由奇幻系萌音浮森**かや**子独唱。三首小曲组成的 CD 耀眼闪亮。



社团 **幼蚕文库**

专辑 **メメント・モリ**

全能型创作歌手浮森**かや**子的个人团体幼蚕文库带来的新作，标题写出了浮森创作 CD 的愉悦心情——“非常非常的快乐！你和我手牵手，去会见今晚的星星吧！”和前几作如出一辙，**桐沢十三**萌萌的绘本风歌词本、配合着浮森不可思议的歌词，随着古怪精灵的歌声流淌，造出有些恐怖又可爱的独特世界。



社团 **Studio Lepus**

专辑 **硝子の森のセレ**

社团 **Studio Lepus**

专辑 **Misty Cage**

全能型乐师三滝航在这届 M3 中一共推出两部作品，『硝子**の**森**の**セレ』包括了 CD、小说以及漫画。『Misty Cage』是从 09 年开始构思最后成型的民族系大碟。从网站看出三滝对于画与音乐来说还是更喜欢绘画，然而他所作的音乐也在此次 M3 大放光彩，神秘又温柔的旋律治愈人心。**いずみあや**的透明声质为大家带来的两曲也十分好听。

社团 **LUNA＊RUMA**

专辑 **マウカリタ**

星猫音乐的 KANO 和 stretta di mano 的月子一起创作的民族系大碟，描述出绿色森林中居住着的古老种族的生活姿态。标准的三拍子民族乐给人们带来祭奠的欢快愉悦之感、神圣的吟唱赞颂着信仰女神、清爽的音乐净化人心。



社团 **うたのは**

专辑 **隻眼のウェルブム**

小鸟游**まこ**主催的物语 CD，诉说的是距今 100 多年前在冥界裁判所——被称为“冥界之门”的土地上发生的故事。拥有第三只眼睛的少女美称、秘书课上成绩顶尖的精英少年海、冥界之王不动之间展开着纠葛，到底谁的选择是正确的呢？小鸟游时而低婉时而高亢时而轻灵的声线，与她愈见成熟的唱功让人赞叹，全篇世界观的设定也出自她手。

星见苍人的名字很多听众应该都不陌生，他和小鸟游可谓是一对老搭档了，这次在 drama 部分还迎来了基友（误）**凪佳二**的鼎力助阵，相信会给听众带来全新的感受。总体来讲，本碟的风格与小鸟游 vs 星见的 Romaria 团体的曲子差别不大，但有了**凪**先生的加入，使得 drama 部分更加饱满。**凪**先生担任了旁白和角色配音，用他那轻柔似泉水般的声音为我们细细讲述着这个故事。歌声与语音相互交织、相互融合，抛开那些磅礴的气势与抑扬顿挫的语调，原来，静静的聆听一个异世界的故事也是那么的美妙。





社团 **Asriel**

专辑 **薔薇の棺に太陽は在らず**

星屑封面，花腔KOKOMI，生乐器演奏组成的Asriel最新力作，一如既往地走了摇滚黑暗哥特风，在booklet中可以看到一行字“special thanks 5pb”，今年在同人界与商业界都非常活跃的他们还将于12/18在日本青年馆大ホール举行live。



伟大的自主企划

同人界的诞生一开始就是为了倾诉自己的爱而创作，在展会中有许许多多团体绽放着自己的激情，他们可能不够成熟，但他们的歌声传递给我们那份挚爱；他们可能常年处于二线位置，但他们独特风格却让人铭记在心。接着让我们用瞩目的眼光来看以下团体吧。



社团 **電子音響音楽応用解析研究所**

专辑 **EMERALD AN-PUNCH**

今年9月18日的DoM（Doujin Music Event）同人展上诞生的变态团体，这次的选曲来自『面包超人』的改编，一群宅男热唱着怀旧的宅歌，没有生在那个年代的孩子们如今也可以在太鼓达人中听到这些名曲，听众们是不是会不由自主地跟着哼唱呢。

社团 **七色ビタミン**

专辑 **朝けの風に**

萌少女**ちな**的春夏秋冬系列企划中的秋季迷你碟。不需要太多的修饰，简单的旋律、甜甜的歌词、诉说着少女心事。**ちな**的声线粘糊糊的，又带有一丝可爱的鼻音，听着这张专辑会让人脑海里浮现出地上铺满红叶，阳光下的长椅，少女静静地坐在那里，嘴角浮现着微笑等待着少年的出现……



社团 **回路**

专辑 **夜明けのセカイと思考回路**

自C78推出首张东方同人CD后就大受好评的Band系团体——回路的首张原创CD，女主唱心的唱腔御姐感十足，声线铿锵有力，听了振奋人心。不过一直以来他们的不足之处也是因为band系的缘故，作为CD的话演唱和后期处理都略显粗糙。在本作中可以欣喜地发现他们在这方面质的飞跃。



社团 **Ontama**

专辑 **珠梨 - Frescade**

珠梨的第3张单曲。如同封面，少女悠闲地坐在树下，感受着阳光的照射，闭上眼睛打盹。整张CD的曲子都十分抒情，珠梨美好的抖音非常具有标志性，说来大家是不是都和笔者一样觉得她的唱腔好像田中理惠?



社团 **蒼咲雫の幻想音楽館**

专辑 **夜空のとびら**

量产团体Iemitsu.的vocal **蒼咲雫**在近几场同人展上表现非常活跃。虽然**蒼咲雫**的声音够大妈……唱功也一般般，但每次都一人有爱地包揽作词作曲编曲足以证明她的小强精神。Iemitsu.带给我们电子女声**蒼咲雫**，而在她的



个人自主企划才发现她的特长竟然是弹竖琴。要知道一架竖琴可是价值连城的奢侈品（相当于一辆小汽车），由此看出这位朋友肯定是个千金小姐……扯远……『夜空のとびら』是她的第六张个人CD，以夜空为主题，在高雅的竖琴声中缓缓地流淌出优雅旋律，除了原创歌曲，还有苏格兰民谣的二次编曲，让工作了一天的人们听后有种卸下包袱与压力，精神焕发、重拾动力的感觉。



社团 蒼咲雫の幻想音楽館+Land-YOU+ロータスルートオーケストラ
专辑 『world』

蒼咲雫、悠花、甲斐ゆう三人的独自团体所带来的以“民族”为主题的歌曲CD。三首歌曲由三人分别作编曲。和风『星と月の巡りへと』由蒼咲雫演唱、充满小资风味的『Saudade』由悠花演唱、精灵幻想系民族风『フェルディーナ』由guest vocal演唱，全体一起和声。小小的CD凝聚了大家的热情，十分温馨。



社团 蒼咲雫の幻想音楽館+UtAGe+ロータスルートオーケストラ
专辑 架空図書館

又是多团体合作CD，这张CD全部采用生演奏。蒼咲雫的竖琴、T-D.ARK的吉他、Sebastian的钢琴、kake的小提琴、belle的笛子、悠花的双簧管组成的小型音乐团为大家上演奇妙图书馆发生的事情。此外，11月21日这张CD的相关live也在阿佐ヶ谷NextSunday上演。



社团 Corky Voce
专辑 The Secret Night

和大标语“在大家都睡着的时候，我们开始演奏只属于我们的管弦乐”一起，梦幻般的少女吹奏笛子飞跃在星空中的封面映入了我们的视线。Corky Voce的第二张大碟由十分给力的美声男藤宫圭操刀作曲和编曲，紘瀬さやか的唱腔非常接近yuiko，但那性感、有力又深情的唱腔让听众觉得这是一张商业碟也不为过，藤宫圭的歌技不同于一般的男性乐师那样划水，总之听了这张CD后，只能给予他们两个字评价——完美。



社团 Teadrops
专辑 floatear - 空が青い幸せ

Air的名曲『夏影』感动了许多人，印象最深的arrange版本应该是茶太 x たくまる的清爽版，这次，mintea带着东方曲俘获的ziki_7携手打造了新版本。

Ziki_7的钢琴还是一如既往玩得好，可是mintea和ziki_7的曲子的融合度……也还是一如既往和东方一样好低啊……听了让人不禁觉得，能不能求个纯伴奏?

社团 DystopiaGround
专辑 DystopiaGround#003

fripSide的主唱nao和5pb社长志仓千代丸组合的团体，跟着『电磁炮』的『only my railgun』一路走红的nao和游戏界的贵公子音乐家志仓行事十分高调，前段日子又是在秋叶原大力推广新作，又是到处开live的干劲将这个新生团体的人气迅速凝聚起来。

此CD只有两首歌，但阵容十分华丽，伊藤贤治也被力请而来，激烈热情的曲风足够成为哪部游戏的op。



社团 arcane753 とarcaneが合同で試聴CDを作ってみた
专辑 しちごさん。

这个名字巨长的团体其实是しちごさん。（霜月はるか、日山尚）和accane（MANYO）的合体组合。整张CD一眼望去都是旧曲目，从霜月的月追系列物语故事、茶太的个人CD、MANYO x Annabel的细碟中各自挑选出几首精品歌曲组成了这张CD。

社团 Dolphin Time
专辑 りくのうた

非常低调的葉山りく在和游女搞好百合CD后就难以见她的作品，这次也低调地发出免费CD供大家视听。第一曲『會刀　～ありがとう～』short ver.用在奥里盘人制作的CM电影里并获得了“会津CM award2010”的大奖，在福岛县的人还能在电视上看到这个作品。第二首『岩の壁にて　～2010aki.ver.～』是以前和作曲jiromaru一起组合AnkMoa时的重录版。

『懐中時計のお話』是一首物语歌，手风琴烘托出浓烈的法国风，期待完整版。『タマゴスペル』由叶山自己作曲作词，充满着活力的合唱团乍听还以为是啥崇尚和平之歌，但实际却是唱着“伴着鸡蛋的饭”，由此可见叶山可爱的一面。最近，叶山还为动画『发明少年阿鲁』献声，期待这位实力派大姐能做出更多有趣的作品。

社团 ないしょの音楽館
专辑 ないしょの音楽

NAKI的无料CD,3首钢琴小曲非常温馨，配合着NAKI的温柔声线，治愈人心。



如何，笔者介绍的这一小块M3作品是否能帮助您快速找到了心仪歌手的新作?又或者能否勾起您对于新生团体的兴趣呢?在每张作品中，您一定可以听到用不同方式来表达着自己对于音乐之爱的那群同人音乐家。俗话说青菜萝卜各有所好，您也一定会找到触动自己内心的歌曲吧。▲



传说中"妹系天王"的传说

A Tale of the Legendary "Siscon"

——F&C末代首席画师桥本タカシ

■文／完蛋了的国王



喜爱妹系角色，和萝莉控是两个不同的概念：萝莉未必一定是妹妹，也可能是老母；妹系角色不都是萝莉，也有拽得要死恨不得冲上去掐死她的非主流。引申到画师领域，萝莉控画师和擅长妹系角色的画师其实也是不同概念，前者有像欧尼酱大枪苇人这样的究极萝莉控，后者则有桥本タカシ这样画妹系角色极为拿手的天王级人物。尤其是妹系中集万千宠爱于一身的实妹角色，只要提到世纪末最强实妹和新世纪最强实妹，都会自然而然地与桥本タカシ联系到一起——



无师自通的天然流

桥本タカシ出生于日本关东北部地区农业比较发达的栃木县，在那里他度过了自己的童年和学生时代，享受着无忧无虑的田园时光。栃木县境内有山有水，名胜林立，风光秀美，人口密度也低，是非常理想的影视作品取材目的地，新海诚的『秒速５厘米』就曾在栃木县的岩舟町取材，剧中如诗如画的风景想必令很多观众都为之心驰神往。得天独厚的自然环境对于自幼喜爱绘画的桥本タカシ来说无疑就如同天堂一般，再加上生活安逸的桥本家基本上对孩子采取放任自流的宽松教育方式，儿时的桥本タカシ大部分时间都是在山里和田边度过的，几乎是画板画材不离身，走到哪里画到哪里。

对学业不怎么上心的桥本在国中时期就已经立志将来要成为一名职业画师，由于老家人生活节奏一直比较悠闲，没有人反对小桥本将来从事一种作息自由，节奏悠闲的工作。到了高中时，桥本还是一门心思把精力都扑在了绘画的社团活动中，在高中的前途调查表上也一如既往地填上了打算进专门学校进修，日后想成为职业画师的决心。就这样，愉快地、不费吹灰之力地就决定了未来一生的志向。像桥本这样自幼就以画师为志向的少年从比例上来说并不多，在职业画师群体中更多的是自知没有一技之长，觉得做画师混口饭吃也未尝不可，或者稀里糊涂地就被拉到圈子里然后半推半就成为职业画师的人。桥本的轻松心态或许对他的学艺历程并不会带来多大帮助，但很大程度上影响到日后他踏入业界时所抱有的期望值，不管怎么说一个以养家糊口为目的的人，同一个以画画为乐的人比较，内在的气质是完全不同的。





当然，愣头青的高中生是不足以成就事业的，尽管很清楚自己将来是一定要吃画师这口饭的，但面临毕业大关的桥本タカシ还是花了一番心思研究了一下画师这个行当的现状和前景。90年代的画师界仍是以手绘至上的时代，想要在业界立足，技巧和资历是并重的。那个时代既没有便利的数码绘工具，也没有四通八达的网络条件。一个年轻人从踏入业界开始，摆在他面前的道路通常只有两条，要么兢兢业业从底层做起，靠上万张作画的机械劳动作为铺垫，不断磨练自己的技艺，并在行业体制内渐渐提升自己的地位，如果在此过程中能抓住一个出人头地的机会，比如一次给大师担当配角的机会，那么日后自己成为主角的日子可能也就不远了。要么就完全不理会体制，几个年轻人一起创业，从入行第一分钟就做自己人生的主角。前一种方式往往要耗费数以十年计的时光来等待一个真正的良机，有时候当时机终于来临时，自己可能已经是个四五十岁的中年人了，儿时的那种荣耀和梦想早已灰飞烟灭，又或者永远只能默默地演好自己配角的角色，在大师光环的照耀下默默终老。而后一种方式就是不成功便成仁的赌博，一旦失败重新再来的机会基本上是不存在的，不是悻悻地被踢

ヨスガノソラ
In solitude, where we are least alone.

出这个行业就是重新回炉再走第一条道路。从概率上来说，如果打算在体制内勤奋耕耘期盼收获的可能性是10%，那么自己创业的成功可能性则只有1%。

不过，无论选择哪一种业界道路，有一个大前提是不可或缺的——要有一技傍身。这就决定了想要踏足画师业界的年轻人们必须谨慎地选择进修学校和专业课程。在对画师业界进行了一番摸底之后，心存敬畏的桥本タカシ明白到，无论是走窄门还是走看似宽敞的大道，失败的可能性都要远远大过成功，或许还是给自己留条退路的好。于是高中一毕业，他就选择了东京的一家广告设计的专门学校入学，打算一边继续画画，一边学些普通广告设计课程，实在不行还能进个广告公司做工薪族。年轻人能有这样的理智是值得称赞的，桥本タカシ的求学经历也让笔者想到了不久前介绍的TONY大神，虽然TONY孩提时喜爱绘画的程度并不如桥本，但广告设计学校毕业的TONY一开始的确进了广告公司工作，终日画些似是而非，与自己的爱好和审美完全不符的东西，几年后还是耐不住寂寞跳槽去了游戏公司。桥本タカシ则没有走那么多歪路，在广告设计学校念书时，一种强烈的违和感就不时地敲打着他的神经，这种为了培养随处可见的工薪族而进行的填鸭式教育难道就是自己所追求的？专门学校培养的并不是有个性的艺术创作者，正相反为了适应不同客户的需要，从业者的个性是需要被抹杀的，这与桥本的价值观大相径庭，于是他又开始纠结起高中毕业时的



念想：与其作为一个工薪族浑浑噩噩地活着，还不如到画师的领域里去闯一闯！

不过当时的桥本タカシ并没有意识到，他怀揣的打开画师前途之路的敲门砖除了绘画的技艺以外，还缺少了至关重要的一件事物。这样东西日后一度把他折磨得死去活来。

世纪末最强实妹降临

桥本タカシ所缺何物笔者暂时按下不表，且说很快到了专门学校即将毕业的时候，迎接桥本的将会是一份普通到不能再普通的广告公司小职员的工作，是应该吃碗看锅，先就业再说，还是果断豁出去先做一段时间浪人，然后跑去 ACG 公司毛遂自荐，又或者干脆先回老家休养一段时间再做决定，毕竟东京的生活成本奇高，不是一个 NEET 能负担得起的。正在举棋不定时，转机毫无征兆地出现了。在桥本寄住的公寓附近有一家小吃店，手头拮据的桥本是那里的常客，虽然十几年过去了桥本已经不记得店名，但曾经在店里遇到过的一个人还是让他记忆犹新。“店本来就不大，有时候我和那家伙坐在同一桌，久而久之就搭上话了。”桥本如是说，“我告诉他我在专科学校学画画，他说他有个朋友在游戏公司工作，或许能帮我们两人引荐一下”，于是桥本就这样认识了从事写作工作的草薙こうたろう。

当时草薙刚刚加入了更名不久的F&C社，一听到 F&C 的名字桥本就显得格外兴奋，一直玩美少女游戏的桥本对 FAIRYTALE、Elf 和 COCKTAIL SOFT 这几个名字耳熟能详，





得知 F&C 与这些公司的渊源之后，桥本对草薙生出敬佩之情的同时也对他的工作表示出强烈的兴趣，其实决心投身画师事业的桥本对游戏原画的行当向往已久，很想亲身尝试一下，只是一直苦于没有门道，无法推销自己，草薙的出现对桥本来说无疑是个机会。在经过几次接触后，两人成了相谈甚欢的朋友，桥本那种与生俱来的亲和力第一次在职场上帮了他的大忙。草薙こうたろう对桥本直言相告，其实自己进入 F&C 后很快就得到了一个表现的机会，公司交给他一部新作的企画，由他独立担任脚本，并授意他留意原画师的人选。这个企画就是日后令两人名震一时的『With You ～みつめていたい～』。当时刚更名不久的 F&C 情况复杂（事实上 F&C 的情况一直很微妙，下文会详细分析），很明显有主力和非主力，嫡系和非嫡系之分。其中 COCKTAIL SOFT 是嫡系，而在这个嫡系品牌下又有嫡系和庶出之分。有着“F&C 三巨头”之称的稻村龙一是当时企画和脚本方面的一把手，原画方面则由以 CHARM 为首的几个老画师为主，COCKTAIL SOFT 的绝对重心是 96 年发售后迅速蹿红的『快餐店之恋』系列，所有的精英人才都加入这个企画并由稻村龙一亲自领导。至于公司其它的企画不是锦上添花，就是作为锻炼新手的试金石，不抱太大的期望值。草薙こうたろう和他的『With You』就属于这类情况，所以公司给草薙的自由权相当大，在选择画师人选方面大开绿灯，

于是桥本タカシ就这样轻轻松松地"混"入了体制当中。

不过桥本的资质原本就不错，自幼在乡间快乐作画的桥本身上没有大城市孩子那种渗入骨髓的拘谨，桥本想象力更丰富，笔触更自然随和，热爱绘画的心让他更专注于工作。这似乎可以解释为什么小地方出名画师，北海道、羽奥、九州这些远离繁华都市的地方都是名画师的盛产地，桥本タカシ就是其中的一员。可以想象刚认识不久时，当草薙こうたろう第一次欣赏桥本的习作时，可能就已经被他的实力所折服了，或许起先他对这个从广告设计学校走出来的不怎么优秀的毕业生画出来的东西还半信半疑，但就像两年后手捧『With You』的游戏包装盒走在回家路上的许许多多玩家们一样，先是怀疑，接着是震惊，最后被完全征服了。按理说完全没有经验的新人进公司先要做一段时间的上色和图像制作，一边熟悉业务流程，一边跟着前辈学习游戏原画，但F&C这次一反常态，决定破格让桥本直接担任原画师，而作为磨练让他先加入蓄势待发的『快餐店之恋2』制作组，近距离接受CHARM、甘露树和みつみ美里这三位台柱画师的熏陶，以期早日成熟起来能独当一面。没想到稻村龙一当时这个无心插柳的安排竟成为日后F&C生死存亡的胜负手。

资历浅到不能再浅的桥本加入制作组后自然是对稻村和几位画师前辈俯首帖耳，CHARM、甘露树和みつみ美里三人在制作角色时，桥本则是在一旁打打下手，有时帮忙上色，有时画个制服什么的。公司给他的职位是『With You』的原画师，但桥本曾经自己开玩笑道"我的目标就是不把游戏画崩了"。加入F&C不久的桥本就在『快餐店之恋2』和『With You』两个制作组之间来回奔忙。『快餐店之恋2』由于有前作的班底和人气作为基础，开发工作比较顺利，大约只用了一年时间就率先在1997年10月推出了PC版，原画阵容相比前作有了一些改变，甘露树仍然是第一主力，中村毅的工作则被みつみ美里取代，CHARM则维持原样。由于日后他们都出走Leaf，在玩家心目中都是一伙的，所以这个变动并没有引起玩家的不适和不满，游戏理所当然地还是取得了巨大成功。稻村龙一继承第一作的开发思路，紧随其后推出家用机版（当时主要是SS以及后来的DC），并且在家用机版里首次加入了新增角色，增加的三个女主角爱泽ともみ、神塚ユキ和志摩纪子就交给了已经打杂一年的桥本タカシ，桥本不负众望交出了一份令人满意的答卷，后来这三个角色都被延续到了『快餐店之恋3』里。其中妹系角色爱泽ともみ还成为『快餐店之恋』系列中最受欢迎的女主角之一，与『With You』中的另一个实妹角色伊藤乃绘美遥相呼应，成为桥本





，紧
以及
入了
み、
一年
份令
续到
爱泽
受欢
另一
桥本

首次闯入玩家视野时最有说服力的两张名片。有趣的是90年代后半一度在日本横行肆虐的O–157大肠杆菌病毒高发人群都是在校学生，为了宣传学生养成饭前便后勤洗手的习惯，尤其是在餐馆这类公共场所，日本政府再次借助ACG的力量，当时成为“预防O–157洗手运动”代言人的ACG角色就是超萌的爱泽ともみ，相信当年很多玩家还记忆犹新。而笔者对桥本タカシ的着迷也是从“预防O–157”那张宣传海报开始的。

另一方面，『With You』的企画虽然只是庶出，但在草薙こうたろう的努力下同样进展顺利。草薙也是首次独挑大梁的新人，没有陈规旧习，也没有理念上的诸多约束，写起脚本来笔下生风。草薙于1996年加入F&C，跟随主力脚本师宫村优学习，曾经两次在『きゃんきゃんバニーぷるみえ～る2』的SS版以及『バーチャコール3』这两部续作里担当辅助脚本，主攻纯爱系。F&C的作品系谱风格虽然比较杂乱，不过在模拟类和纯爱类游戏方面颇有建树，经常能冒出几部相当有特色的作品，草薙こうたろう的『With You』就是其中之一。

这部游戏不能简单地用“佳作”或者“地雷”来评价，它的一些设定极富创造性，但同样也存在着致命的内伤，因此爱之深和责之切的玩家各占一半。『With You』的舞台设在神奈川县横滨市的樱美町，故事设定比较普通，主角伊藤正树和两位女主角是小时候一起玩耍的青梅竹马，其中一位女主角鸣濑真奈美突然转学去了国外，另一位冰川菜织则一直留在主角身边。6年后真奈美再度回到小镇，小镇上的人和事看似没有改变，但三位儿时好友的心中已经隐隐泛起了涟漪。以纯爱游戏的角度来说，让男主角在平凡的幼驯染和突然归国的初恋对象之间做选择的脚本其实并无新意，甚至可以说是老土到不行的设定，当然如果放在98年那个时间，还不算太古董，但至少也算不上新鲜。『With You』在描写三角恋方面做得比较细腻，这倒不是因为草薙文笔了得，而是游戏只安排了真奈美和菜织这两个可攻略角色！这个设定让很多玩家都无法接受，更要命的是游戏中的几位配角都极有个性，比如会学猫叫的新闻部少女信乐美亚子、有些男孩子气的同班同学田中冴子、风姿绰约的女英语教师天都みちる，以及有世纪末最强实妹之称的伊藤乃绘美。玩家对配角的好感度往往超过了女主角，到头来却发现这些人气角色一个都无法攻略，失望之情溢于言表，所以很多玩家给『With You』打了低分。不过游戏的优点也是显而易见的，从设定方面来说『With You』是Galgame中极少见的引入缅甸元素的游戏，女主角鸣濑真奈美出国的目的地就是缅甸，在那里她得到了一块神奇的宝玉，还邂逅了一个凄美的爱情传说，并把这些见闻都带回到了日本，而之后发生的故事也都与宝玉和传说有关，缅甸的设定不仅仅是一个噱头，而是贯穿着整部游戏。此外游戏在系统方面也有创新，游戏的进行方式还是传统的对话＋选择肢，但在画面左上方多出了一个“好感温度计”，温度计的初始颜色为绿色，真奈美和菜织的好感度分别用蓝色和红色表示，通过选择肢的变化，玩家可以直观地在温度计上感受到与女主角之间的亲密程度。这个设定后来被很多Galgame所采用，不过在当时确实是一个新鲜玩意。

让玩家感到耳目一新的不仅是系统，还有桥本タカシ的原画。F&C在90年代的确给玩家们带去了不少视觉上的惊喜，甘露树和みつみ美里出道时都有惊艳表现，桥本タカシ的出现则带给玩家另一种完全不同的感受，桥本之前还没有跟任何画师合作过，也没有师从过哪个前辈，加入F&C时他是一张白纸，画出来的完全是属于自己的东西。在『With You』里桥本甚至不用在意身边会有一个在『快餐店之恋』这类由复数原画师共同参与的作品里负责协调画风的作画监督在那里指手画脚，他要实践的就是他入行时所说的那句玩笑话，尽情画，只要“不画崩了”就是完成任务。事实上『With You』的人设极具挑战性，之前也提到游戏带有浓郁的缅甸元素，且不论缅甸人究竟是什么样子的，在游戏中出现民族服装那是一定的，主要配角之一的谜之少女查姆纳就是个缅甸人，而且还是古代缅甸人，角色外形相当特别。此外女主角



菜织家里是神社，祭祀时穿巫女装，而主角伊藤家里则是开咖啡店的，妹妹乃绘美平素里都以妹抖装的样子示人。由此可见『With You』里女性角色虽然不算多，衣着的花样却很丰富，这可能是 COCKTAIL SOFT 出品游戏的一贯作风吧。桥本虽然是赶鸭子上架，但拿出的优异成绩单绝对令人信服，日后他在以服饰为卖点的COCKTAIL能够独领风骚，并成为很多后辈画师的师匠，这个关键的第一步就是从『With You』踏出的，他在游戏中首次尝试的学生制服也好，妹抖装也好，巫女装也好，在后来由桥本参与原画的作品中都成为一道名特产，一直到最近热播的『缘之空』里出现的天女目瑛身着巫女装的姿态还是能让笔者一下子就联想起『With You』中的冰川菜织。

尽管玩家的口碑冰火两重天，『With You』的大卖却是实实在在的，这让草薙和桥本，以及 COCKTAIL 公司上下都喜出望外，一部原本计划外的作品得到了与『快餐店之恋』平起平坐的待遇，游戏首发一年后小游戏和特典集『うぃずゆー TOYBOX』发售，半年后又推出了本篇与 TOYBOX 整合在一起的『With You + TOYBOX NEW AGE PACK』，内容相同的 PS 版则改名为『絆という名のペンダント』，2000 年底游戏改编的两话 OVA 发售，之后游戏又被移植到了掌机平台 WonderSwan Color 上，达成了简单的全平台制霸。一连串的乘胜追击让桥本的作品很快成为各家平面媒体和游戏商店招贴广告上的常客，第一部游戏就红了，而且红得烫手，这的确很有 F&C 的特色。但当时的红跟现在的红又是两个概念，『With You』充其量不过是 OVA 化，绝对没有登录 TV 荧屏的实力，桥本风头正盛，但也没有排队约稿的插画工作找上门来，当时压根就没有这个环境，桥本还是必须老老实实先在 F&C 稳固自己的地位再说。

然而一场变故来得突如其然，一下子打乱了 F&C 的部署，也彻底改变了桥本タカシ的职业生涯。

首席画师的十载沉浮

1997 年底『快餐店之恋 2』PC 版发售不久，COCKTAIL 内部就传出不和谐的声音，原画师团队对公司给予的薪资和工作条件表示强烈不满，认为在几部大卖游戏连续发售后，居功至伟的原画师们应该得到更好的待遇。领导画师们发难的就是在 F&C 供职时间最长的 CHARM，响应者都是 CHARM 的追随者。F&C 的创社元老不是写脚本的就是做音乐的，没有原画人才，所以对原画师方面一直没有给予足够的尊重，公司对 CHARM 等人的诉求不予理会，甚至 CHARM 扬言辞职也丝毫不为所动，在公司高层看来人员流动在 F&C 简直是家常便饭。没想到 CHARM 一呼百应，甘露树、みつみ美里、中村毅等人也先后递交了辞呈，这些人显然是有备而来，他们的目的地只有一个那就是刚刚成立的 Leaf 东京开发室。自大的 F&C 完全被蒙在鼓里，还在热火朝天地操作『快餐店之恋 2』移植各种平台的后续工作，一夜之间 COCKTAIL 的原画室人去楼空，让总企画人稻村龙一傻了眼。





主力原画师们的突然离去让稻村一度打算放弃整个『快餐店之恋』的后续企画，因为他深知游戏能够大卖一大半的功劳在这些原画师身上，一旦人设大换血必定将遭到玩家的强烈抵制而使得销量遭遇滑铁卢，与其自取其辱还不如壮士断腕。但别忘了稻村之前还留了一小手，那就是让桥本タカシ以完全新人的身份加入『快餐店之恋 2』制作组锻炼，以捧新人为目的把『快餐店之恋 2』家用机版的新增角色交给他设计，使他顺理成章地出现在游戏的 STAFF 表中，与甘露树等人平起平坐。桥本进公司较晚，与 CHARM 等人没有太深的交情，也没有师承关系，未受到集体跳槽事件的波及，因此桥本可以说是原开发阵容里硕果仅存的原画师血脉，如果他日东山再起，那么桥本必定就是挑大梁者。事情的发展也正如稻村当初设想的那样，COCKTAIL SOFT 虽元气大伤，然老底犹在。『快餐店之恋』名声在外，每年都有会像桥本这样的玩家慕名而来求工作求交友，其中不乏值得培养的潜力人才，就这样经过 3 年多的积累，稻村终于又凑齐了一支原画师队伍，在公司内外的强烈要求下，『快餐店之恋 3』的企画再度启航。

人手虽然齐集，但舆论对于『快餐店之恋 3』的态度并没有因此改变，新作的前景仍然很严峻。在续作诞生前的这 4 年里，Galgame 业界已经发生了翻天覆地的变化，给业界带来革新的就是合称“键叶”的 Key 社和 Leaf 社。老式的卿卿我我的传统恋爱物语模式正在被淘汰，玩家喜闻乐见的是 Key 那种肝肠寸断的“泣系”和型月社铿锵有力的“燃系”，或者『ToHeart』这样轻松欢乐

的校园后宫题材。『快餐店之恋』有这样的资本，所以稻村令旗一挥新作就从恋爱物语改成了欢乐喜剧，此举毫无疑问受到了老玩家们的抵制，这是在预料之中的，既然老玩家们一定会抵制新画师，那么让他们连同游戏风格一起抵制了也无妨，稻村的目标是吸引新玩家，其次才是照顾老玩家。

兼顾新老玩家，这句话说起来简单，实践起来真是难坏了桥本。他之前有过独挑大梁的经历，却没有跟其它画师搭配过，更没有做过原画组的 leader，以前或许他不用迁就任何人的画风，但自从当上『快餐店之恋 3』的首席原画师后，他就必须让别的画师来迁就他的画风，不过在此之前，他却还要先继承『快餐店之恋 2』时的老画风，以博得老玩家们的好感，不管怎么说还是有玩家会认 STAFF 里桥本タカシ这块招牌。于是桥本只能痛苦地改变自己的画风来迎合新作的需要，改变过程极其冗长艰辛，此时桥本最大的弱点就暴露无遗，桥本自始至终都没有师从过任何人，也没有前辈曾经手把手地教他作画，桥本画画全凭感觉，一旦需要他在两种画风之间切换，则必定造成极大的障碍。没有师承关系固然可以保持自己画风的独立性，但当遇到需要向前逆推模仿某个画师的画风时，倘若得不到亲手点拨的话，就只能完全靠花费时间来摸索。笔者曾经介绍过的池上茜花了四五年的时间来参详みつみ美里的画风，能学得八九分像。只给桥本几个月的时间又能学得几分神似呢？况且桥本需要应付的不是只有『快餐店之恋 3』这一款游戏，作画效率严重拖慢了工作的进度，直接导致了『快餐店之恋 3』的实际发售日比原计划晚了近一年之久。

然而当游戏终于上市时，玩家们再次震惊了，他们看到了一个与『With You』时完全不同的桥本タカシ，画风改变程度之大使某些角色可以用判若两人来形容，最典型的例子就是之前提到过的 2 代新增角色爱泽ともみ，到了 3 代时很多玩家一开始没有认出爱泽ともみ的画风，都以为这个角色换了画师。不适应归不适应，桥本画风的改变博得的是玩家一致的好评，新画风继承了甘露树和美里式脸蛋圆润的弧线，以及精致的小鼻子小嘴，但同时在最为传神的眼睛画法上保留了桥本自己一贯的风格，坚持杏眼的风格，而没有照搬甘露树和美里标志性的扇形眼。集众人之大成的新画风成为 F&C 新世纪最美的一道风景，不仅帮助桥本坐稳首席画师的交椅，他的画风也作为 Leaf 党人离开后填补空缺的新范本广为流传。

当然『快餐店之恋 3』的成功并非桥本一个人的精彩，在上期铃平广的专栏文中，笔者提到过由铃平广执笔的木下贵子与桥本执笔的高井**さやか**平起平坐，携手共登人气女王的宝座，桥本对朋友仗义提拔的做法在圈内博得甚好的口碑。当时桥本凭一己之力完成了『快餐店之恋 3』里所有服饰设定的工作，包括铃平广、ひなた睦月等后辈都从他身上学到了不少，他被很多人视为良师益友。

『快餐店之恋 3』销量再获佳绩，一举扭转了 F&C 的危机。2001 年 F&C 本社进行了一次重大调整，COCKTAIL 改组为 FC02 工作室。F&C 又开始大肆招兵买马，当时以



☆画野朗和蔓目钢音为代表的一批新画师加入，又招揽到驹都英二、铃平广、七尾奈留等一大票有实力的外注画师前来助阵，公司一片欣欣向荣。『同窗会 again』、『水月』和『Canvas』等十多部新作陆续上马，FC02 自身的压力减缓了不少，可以腾出手来做一些吃老本的衍生作品，然后给新人一些发展的机会，铃平广、莲见江兰、福永ユミ等人先后尝试挑战原画一职，可惜都是昙花一现。FC02 走马观花一般考察了不少外注画师，但合作往往都无法持续，经过 CHARM 一役，F&C 从上到下对画师人选的谨慎和提防可见一斑，这种短视后来还是深深伤害到了以桥本为首的“后御三家时代”的一批 F&C 核心画师们的感情。当时业界冉冉升起的新星铃平广没能留在 F&C 继续发展也是一大遗憾，毕竟人各有志，同样是朋友桥本没有理由阻止铃平广回到西又葵的身边，不过换个角度来说如果铃平广留在 FC02 那么日后就不会有 Navel 的辉煌，所谓有得必有失。

转眼又是三年，FC02 表面风光无限，人才济济，但细细盘算下来真正大卖赚钱的还是只有三年前的『快餐店之恋 3』，寻思着老本也吃得差不多了，当家台柱子们也调整到临界点了，2004 年 FC02 再度祭出“草薙こうたろう × 桥本タカシ”的所谓 COCKTAIL 最强组合来制作一部完全新作，尽管距离『With You』发售已经过去整整 6 年，草薙和桥本的余威犹在，公司高层们对新作的前景甚是乐观。自诩恋爱脚本家，写欢乐戏码写得有些厌烦的草薙こうたろう，和两年没有新企划，闲得有点发慌的桥本タカシ对两人的二度合作自然是抱有 120 分的信心。98 年的『With You』虽然问题多多，但一个最强实妹一俊遮百丑，草薙此后平步青云，跻身 F&C 三大脚本师行列，对自己的文笔那是深信不疑。而桥本在经历了痛苦的画风转变之后，终于能甩开“集团作业”的包袱，能抖一抖自己的画技，以其当时首席画师的身份来说春风得意的程度绝不在草薙之下。两个 6 年前的菜鸟现在都已当上大佬，纵然玩家有意再续『With You』的前缘，未曾想到此二人的心境却已完全不同了。

新作『ホワイトブレス ~ with faint hope ~』被作为一部年度大作来开发，与 FC01 工作室的『Canvas2』一起享受公司的最高待遇。『ホワイトブレス』的世界观设定与『With You』有一些共通点，游戏的舞台架空小镇藤泽市与『With You』里的樱见町相距只有 30 分钟的路程，『With You』剧中主角们上的圣埃卢西亚学园在前者的故事里也被提及到。设定上的借鉴虽然不多，但对老玩家来说已经足够亲切了。其实早在『With You』刚发售时，草薙就已经在筹划下一部脚本，与『With You』不同的是草薙打算把新作做成一部标准的“冬 GAME”，这样有助于发挥他营造“氛





围”方面的长处，但草薙不喜欢白雪皑皑的纯粹北国雪景，于是把新作的舞台锁定在了冬天积雪不太严重的日本太平洋一侧的海岸线，沿途边走边看寻找合适的场景，走到镰仓附近被诗一般的风景深深吸引，便确定了新作将以神奈川旅游胜地湘南的藤泽市作为舞台的原型。在此之后的5、6年里草薙拉着桥本每年冬天都到镰仓一带采风，两个基友前前后后去了有十几次，桥本带回了1500多张照片，为游戏原画积累了相当丰富的素材。

在漫长的筹备期里Galgame市场发展日新月异，『With You』的模式已显得陈旧，逐渐成熟的草薙也意识到『With You』的几处硬伤必须修正，比如深受玩家诟病的可攻略女主角稀少的问题，新作一口气把这个数字提升到了5人，姐系、妹系、天然巨乳、冰美人这些市面上流行的角色类型游戏里都涵盖到了，讨好玩家的意图很明显，但代价却是角色的个人魅力反而不如『With You』。事实上在桥本参与过的所有作品中『ホワイトブレス』的女主角是最没有代表性，知名度最低的。『With You』、『快餐店之恋2』和『缘之空』里都有最强妹角色，『快餐店之恋3』里有御姐肉壶，『ホワイトブレス』里貌似都有，又貌似都不突出，桥本最拿手的妹系角色表现也欠奉。不过游戏的舞台设定，脚本质量都属比较上乘，桥本转型后亮丽的画风配合精美的CG也令玩家耳目一新。

『ホワイトブレス』虽然不复当年『With You』的话题效应，但人气和销量都没有问题。游戏首发时找来当时与F&C有外注合作关系的12位画师一同绘制了一本特典小册子，与游戏搭卖售价达9240日元，另有一个版本售价超过1万元，按照『只有神知道的世界』里某人的话说越是包装华丽卖的贵的游戏，越有可能是垃圾游戏。『ホワイトブレス』肯定不算是垃圾游戏，只不过F&C的奸商嘴脸实在是太昭然若揭了，PC版之后千方百计地搞出各种衍生版本，从DVD版到PS2版再到手机版一应俱全，甚至在游戏首发6年后的今年9月，莫名其妙地掘墓掘出一个所谓的游戏未采用的“幻之女主角”杉本椎奈，借这个角色复活之际，又推出了一个捆绑新设定资料的完全版。这种无耻至极的做法除了欺骗宅男，让玩家唾弃之外，F&C又能得到什么呢？

F&C的资本家本性其实还不止如此，『ホワイトブレス』推出的档期与『Canvas2』相近，售价也一样，然而后者一路大红大紫，小说、漫画、动画一个接一个地招呼上来，令消费者们应接不暇；『ホワイトブレス』相比之下则显得有些落寞，处在一个能卖钱却不算大卖，能出衍生版本却无法系列化的尴尬境地。加上当时F&C又再次陷入重组的动荡局面，FC02不满地位下降，重新祭出COCKTAIL SOFT的大旗，这样一来公司的重心又回到COCKTAIL吃独食的『快餐店之恋』系列。而且按照F&C当时的思路，外注画师比自己培养的嫡系更好用，可以常换常新，作为首席原画师的桥本タカシ竟落得一时间无事可做的窘境，职场经验告诉他，危机不远矣！在经历了三年多的煎熬之后，桥本终于在2008年初向公司递交了一份捏了很久的辞呈，结束了他与F&C一段长达十年的

合作。桥本的离去标志着F&C首席画师时代的结束，从此之后只有外注画师，而不再有一个在画技、人望、号召力方面都足以胜任的当家画师。

F&C 之“乱”

回顾F&C的历史，一个“乱”字贯穿其中。曾经有过无数知名画师与F&C有过“甜蜜的邂逅”，但最终留在F&C却一个也没有，即便是像桥本タカシ这样人缘极好的画师在F&C也不得善终，只能说这个公司“病”了，而且无法医治。

F&C的诞生、沿革和兴衰并不是三言两语能说得清的，『二次元狂热』或许日后会做专门的F&C专题（或许不会，笑），笔者这里只是简单地理一理F&C的发展史，不做太多的引申。F&C的前身最早可以追溯到1987年，当时从一家名叫JAST的游戏公司里独立出了一个名叫キララ的子公司，キララ成立了游戏品牌FAIRYTALE开始独自闯荡业界。一年后キララ里以蛭田昌人为代表的一部分员工又独立出来成立了日后辉煌十数载的业界大手Elf社。核心员工的出走令刚刚起步不久的キララ社发展势头受到阻遏，然而谁也想不到蛭田昌人的出走竟成为日后F&C人才流失现象的一个开端，而且愈演愈烈几乎到了不可收拾的地步。实力受损的キララ社只得转向曾经的母公司JAST求助，1989年两家公司共同出资建立了一家新的子公司名字就叫做COCKTAIL SOFT（鸡尾酒软件公司），名字的寓意就是新公司混合了两家公司的血液，如同鸡尾酒一般能产生出奇妙的味觉反应。

新生的COCKTAIL SOFT发展顺利，当年就推出处女作『きゃんきゃんバニー』，当时的原画阵容里有日后成为青年漫画家，代表作是『我的老婆是女子高中生』的こばやしひよこ，还有之前多次提到过的CHARM。别名鷲见努的CHARM作为开山元老后来就一直跟随COCKTAIL SOFT一路成长。1991年COCKTAIL SOFT的母公司キララ正式更名为IDES，4年后经过各种人事更迭IDES完全脱离了JAST，株式会社化了。然后到了1997年为了消除过去的种种影响，IDES又再次改名为F&C，F和C分别取自于FAIRYTALE和COCKTAIL的首字母，有承前启后之意，但事实上当时F&C的人员班底已经面目全非了，COCKTAIL SOFT初创时的原画师除了CHARM外其余人员大都退社，此时补充进来的新鲜血液里就有中村毅、甘露树和みつみ美里三人，世人皆知这三位后来被称作“Leaf御三家”而不是“F&C御三家”。更名后的F&C进入短暂的黄金期，『快餐店之恋』前两作大卖，公司经历了又一次快速膨胀，桥本タカシ加入F&C就在那个时期。然而好景不长，『快餐店之恋2』发售后不久，CHARM就带领手下一班原画师发起“暴动”，集体叛逃到了Leaf社，被带走的人里就有之前提到的御三家，他们也正是COCKTAIL SOFT的核心原画师，甚至可以说是原画班底90%的实力。



CHARM之后顺利当上Leaf新成立的东京开发室的室长，并顺带从F&C又挖角了香月☆一、武内よしみ、ばんろっぽ三人充实东京开发室的作画实力。说的惨一点，当时COCKTAIL SOFT空荡荡的开发室里就只剩下桥本一个人了，稻村龙一可能想死的心都有了。遭受重创后的F&C进入了一个混乱期，F&C被拿来作为直属品牌转为开发完全不擅长的对战游戏，可想而知惨败而归。无奈之下只能将原本分散的实力合为一处帮助本社度过难关，FAIRYTALE和COCKTAIL两家被融合在一起，然后改组成三个工作室，其中FC01和FC03来自于FAIRYTALE，FC02则是COCKTAIL SOFT的原班人马，桥本タカシ跟随COCKTAIL短暂回归本社，然后又很快转战FC02工作室。『With You』的大卖和『快餐店之恋3』的成功算是两个意外之喜，这帮助毁灭危机中的F&C顺利度过了创设以来最大的难关，此后F&C又经历一段三年不到的繁荣期。值得一提的是，F&C最早的母公司JAST就没有那么好的运气了，虽然成功运作了キララ的独立，并且在1996年又创设了新的子品牌Purple，日后成为了著名的Purple Software，但JAST社自己的运数在2001年宣告寿终正寝，最后的一批人才都被Purple Software接收，从此与F&C再无瓜葛。

2002年FC03工作室独立成立新公司Dream Soft，原FAIRYTALE一半的主力都被充实到了新公司里，FAIRYTALE自己运作的几个子品牌都先后关张了。但Dream Soft的运作并不顺畅，只能靠吃FC03时期的老本过活，不时还会伸手问总公司要人要物要钱，

桥本也曾经被短期借调到Dream Soft帮衬，在著名的拔系凌辱大作『Natural Another One 2nd -Belladonna-』里还能看到桥本参与特典作画的身影。06年Dream Soft关门大吉，少数核心成员另组SkyFish社，也算是跟F&C分道扬镳了。其间F&C方面也是动荡不断，不满足地位下降的COCKTAIL SOFT在2004年再度开张，这就意味着FC02工作室名存实亡，F&C三大工作室的体系分崩离析。稻村龙一的野心带动了F&C新一轮的跳槽热，FC01工作室自己培养的嫡系当家画师，深受公司器重的☆画野朗也效仿前辈CHARM发动"政变"，带领工作室一大批员工出走，自立门户CUFFS。原本实力已经减半的原FAIRYTALE这下彻底丧失了战斗力，尤其是原画师方面已经再没有自己的嫡系了。FC01后来虽然继续运作，但已经没有了主心骨，几部卖座的游戏都效仿『快餐店之恋』系列的模式，采取轮换制，每次邀请一批外注画师与本社的画师合作，等下一部作品则更换一批外注画师，与FC01先后合作过的有七尾奈留、马戏团的主力画师たにはらなつき、以及笔者曾介绍过的池上茜，换将如走马灯一样频繁，而且外注画师担任的都是游戏的首席原画师，而FC01本社自己的原画师ひなた睦月等人长期屈居配角，最终导致了他们日后也纷纷出走。

经历长达10年的一系列变革，F&C只剩下侥幸存活下来的COCKTAIL SOFT和一个残破不堪的FAIRYTALE，实力是全盛时的一半还不到。随着2008年三巨头之一的金杉肇退社，带走了在音乐方面一直发挥着重要作用的子公司Lotus，F&C的跳槽大戏进入了终章，同时也是最悲壮惨烈的一幕：跟随F&C起起伏伏十年之久，F&C所剩唯一的嫡系当家原画师桥本タカシ心灰意冷终于离开了F&C，加入曾经的同僚☆画野朗开设的CUFFS。至此宣告F&C不再有真正意义上的当家画师，而进入了"全外注"的时代。

回顾F&C的发展史，满目疮痍中只见"重组"和"跳槽"二词，或许F&C曾经拥有过业界最丰富最庞大的画师资源，与它合作过的从业者可以以百人计，但最终却连一个自社的招牌画师都不剩，不仅是画师，脚本师，程序员等员工的流失情况也非常严重，超高的跳槽率使F&C成为业界凝聚力最低的一家公司。F&C的朝令夕改、好大喜功、对贡献突出员工的不公正待遇，以及小气的薪资福利都是时常为人所诟病的弊端，其中对员工不公正这条尤其令人感到失望。或许桥本タカシ是幸运的，没有经历什么波折就坐上了首席原画师的宝座，但在他身前和身后是无数愤然离去的前辈和后辈，作为公司最后一任首席原画师，桥本タカシ经历了F&C三次重大的离职潮，在送走了所有前辈、好友、徒弟之后，成为孤家寡人的桥本タカシ终于也选择了离去，这其中充满了悲凉。但生性乐观积极的桥本对过去的岁月更多的选择沉默，而对未来的发展则抱有十足的信心，这令他成为业界人缘最好，口碑最佳的原画师之一。其实职场上有很多微妙的潜规则，不诋毁老东家，不与老同事对立就是让自己走到哪里都会受欢迎的重要法则。



"妹系天王"再就业

桥本入行时就是一个原画师，跳槽以后还是继续当他的首席原画师，当中没有暂时转做自由画师的间歇期，一方面与桥本谨慎求稳的性格有关，一方面也与原画师的气质有关。从事游戏原画职业久了，尤其是一直担当职位较高的首席原画师，平时工作当中接触设定稿、黑白原画稿的机会最多，相对来说亲自上色的很少，一般都由专门的上色团队善后，有时也不画背景，充其量就画一些立绘，这样一来就很难胜任插画的工作了。

大家最熟悉的例子有武内崇，他几乎所有在平面媒体上刊登过的插画都由小弟帮忙上色，如果让武内崇出来单干，那多半是要饿死的。桥本的问题虽然没有那么严重，但可以想见桥本其实也不太亲自上色，插画师的工作方式他也不甚了解，所以他几乎没有怎么参与过插画工作。想当年还没出道那会，桥本也接触过同人创作，笔者上期写铃平广时提到西又葵、铃平广和桥本合作过一本同人志，加入F&C后，曾经与甘露树等人合作出过本，也同一个叫阿部重行的同人画师有过几次合作，但一直没有以个人名义发过同人作品。后来直到『ホワイトブレス』发售，桥本真正闲下来以后才重新惦记起同人活动，自组同人社团EXCLAMATION，经常跟好基友草薙，以及从90年代开始就关系密切的铃平广一起玩同人本。05、06年的一段时间桥本因为工作不得志，把精力都转移到同人创作上，自己单发了几本同人志，与铃平广的HEART WORK也合作了几次，算是留下了



值得一书的一笔。08 年加入 CUFFS 后，桥本的同人活动基本上又再度陷入沉寂，每次 Comiket 只是与草薙一起到现场凑热闹，在铃平广的摊位旁沾点人气，并没有什么实质性的新作面世。

所谓人各有志，不吃插画这口饭的名画师也大有人在，不是所有人都是“遍地开花”的。桥本在 F&C 安逸已久，甚至连赚外快的机会都不太多，只有 06 年曾为 EVE 系列第五作『EVE new generation』做过人设，而且只是人设，没有兼任原画。其实『EVE new generation』不能完全算是外快，该作的工口 PC 版由 F&C 的马甲品牌负责制作发行，『EVE new generation』的制作人就是金杉肇，桥本无非是帮老板做做私活罢了。这部『EVE new generation』是桥本的作品系谱里最不像桥本的一部作品，桥本要先迁就系列之前的人设田岛直的画风（两人在 FC02 时期有过一面之缘），而且做的只是人设，游戏实际的成品会由原画师再根据人设调整画风，总之到最后违和感会很强。

其实从『ホワイトブレス』后桥本就有一段长达 4 年的空白期，直到 2008 年 12 月 Sphere 的处女作『缘之空』发售。Sphere 是 CUFFS 社新设立的子品牌，最近『缘之空』TV 动画化后话题效应巨大，本刊其它的一些文章里已经谈到了一些始末。Sphere 可以说是 CUFFS 为桥本的到来度身定制的一个新品牌，主打的就是桥本“妹系天王”这块招牌。CUFFS 的两位合伙老板☆画野朗和トノイケダイスケ都曾是桥本在 F&C 的同事，素有些交情。两人 04 年自立门户后一直留意吸纳 F&C 的出走人才，得不到重用的桥本与 CUFFS 一拍即合，由 CUFFS 方面设立新品牌保全桥本首席原画师的地位，另外在风格方面也有助于与 CUFFS 的萝莉风区别开来。



至于“妹系天王”这个头衔，要从『With You』里的实妹角色伊藤乃绘美说起。前文中提到『With You』人气 No.1 的角色不是两位女主角，而是男主角的实妹乃绘美，这个角色当时曾被设定为路人，在开发团队中一个画师的强烈要求下才改为主角的实妹，这个改动想不到成就了那个年代最强的实妹。90 年代末的几个大手游戏公司因为作品类型的关系对妹系角色都没有给予足够的关注，这使乃绘美得以找到发展空间，一跃成为人气公主。乃绘美漂亮、乖巧、平时以妹抖形象示人，最重要的是乃绘美有强烈的兄控情结，对哥哥无限崇拜，这都是时下做一个“好妹妹”必须拥有的素质，在当时可以说『With You』给出了一个范本。

乃绘美当年人气之盛可以说远远胜过现在的“俺妹”，凡是玩 Galgame 的无人不知伊藤乃绘美，以至于游戏发售整整十年后的 2008 年还有周边厂商敢做乃绘美的手办，都赶上绫波丽、明日香他们几个的身价了。如此一来桥本就与妹系角色结缘，成为玩家们眼中塑造妹系角色的天王级人物，日后他笔下的爱泽ともみ和春日野穹都成为美少女游戏中红极一时的妹系角色。2008 年『缘之空』发售，桥本相隔十载再造最强实妹，也成为玩家中口口相传的一则佳话。



其实『缘之空』本身并不具备与 F&C 时期的一批作品同等的成功先决条件，CUFFS 很弱小，从成立开始发售的 5 部作品都是半红不黑的保本游戏，没有什么游戏一定能大卖的底气，反而是对主品牌的前景信心不足，所以才想到另起炉灶换换口味说不定能有所斩获。公司庙小养不起高僧，CUFFS 在脚本和音乐人才方面的储备当然也无法与 F&C 相提并论，『缘之空』的脚本是太刀风雪路和朝

令诚理这两个从未见过的名字。后来有人猜测桥本的好基友草薙可能隐姓埋名操刀了『缘之空』的脚本，因为游戏的文风有些地方很相似，但这毕竟是空穴来风的揣测或者玩家们的一厢情愿，没有实际根据可循。凡是玩过『缘之空』的玩家普遍表示脚本和系统极其平庸，如果没有“妹 GAME”和“CG 美”这两个亮点，游戏便不值一提。的确，是穹妹激活了整部游戏，而穹妹的作者正是桥本，所以也可以说是桥本创造了这一切。甚至连一起合作的铃平广都是靠着桥本的人脉关系拉来助拳的，铃平广对桥本的人品和画技都佩服得五体投地，做个配角无怨无悔。两人的关系就像『缘之空』里的瑛和一叶两姐妹一样，妹妹是受，姐姐是攻，一叶的作者是铃平，瑛的作者则是桥本。

游戏 08 年底发售后，亲兄妹间乱伦的设定曾经引起过巨大话题，但『缘之空』能有现今的人气，还要谢一个人，当然不是郭嘉，而是动画版的监督高桥丈夫。笔者在『二次元画刊』第 4 期里曾以“无高桥不丈夫”一句来形容高桥丈夫给动画版所带来的化腐朽为神奇的力量。高桥丈夫曾盛赞桥本的原画，并特别叮嘱动画人设神本兼利不要过多改动原设，唯恐丧失了桥本和铃平两人的神韵，这次他没有出动老搭档黑田和也显然也是考虑到黑田的画风差别太大，容易造成反效果。不过说句玩笑话，桥本想没想过要谢高桥丈夫我们不知道，但想踹他一脚的想法是一定会有的。当时 Sphere 方面对桥本タカシ极为倚仗，在确定游戏的舞台时，桥本回忆起当年与基友草薙一同实地取材对游戏开发颇有裨益，于是建议选择自己亲戚居住的一个小村落作为设定原型，桥本小时候曾在那里住过一段时间，地点就在栃木县足利市桦崎町附近，制作组采纳了桥本的建议，在游戏中可以看到天女目瑛居住的神社就是当地比较有地标意义的桦崎八幡宫。高桥丈夫后来也





跑去桦崎町做实地取材，还忽悠当地振兴委员会说动画播出后能让当地出名，带来可观的旅游收益，当地人自然是欢天喜地，要多配合有多配合。谁曾想动画一经播出兴致勃勃来“验收”动画的当地人都震精了，各种下限 PLAY 瞬间击碎了他们的幻想，淳朴的当地人完全接受不了这样的出名方式。乡亲们如果知道始作俑者是桥本タカシ，那他这张脸还真是没地方搁了。

后记

一个成功的画师势必会有一个明确的定位，运气的好坏因人而异，桥本タカシ与他同时代的几个画师如戏画的ねこにゃん、八月社的べっかんこう和型月社的武内崇相比，他所在的 F&C 在十年中始终处在动荡之中，导致他无法在一家公司里善始善终，实谓不幸。但如果同铃平广相比，桥本这十几年来没有过颠沛流离，四处打工求生的艰辛过程，又可说是幸运的。桥本这一路走来，对自己专攻游戏原画师的明确定位，以及他平和的心态使他始终立于不败之地。▲



東方百合郷にようこそ！

——漫谈东方百合之系谱（五）地灵殿篇

■文・部分插图提供／石马戒严

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者:SAYORI 出自:『EasternGarden03』(NEKOWORKs)
http://sayori.sabori.com/hktw/
代理：萌少女领域（http://moesyoujyo.blogbus.com/）



『地灵殿』从各方面看，都比较像是一部过渡性的作品。如果说『红魔乡』、『妖妖梦』和『永夜抄』是互相之间有所关联的三部曲，『风神录』、『地灵殿』、『星莲船』也构成了一个三部曲系列。有人总结说前者是咲夜三部曲，后者是早苗三部曲——的确从『风神录』到『地灵殿』再到『星莲船』，之间有一条很明显的线索。

『风神录』时期，外界的神明为了搜集信仰迁来幻想乡，之后便以幻想乡的领导者自居，想要发起产业革命，这便是『地灵殿』事件的起因。打算在幻想乡大搞产业革命的神奈子找到了地底的一只地狱鸦，驯养她成为太阳的化身，八咫乌附体，最终导致灼热地狱遗迹的再燃。可是这一举动产生了一系列连锁反应，灼热地狱遗迹的再燃捅破了地底的间歇泉，地底的地灵随着泉水从间歇泉大量涌出。

这些地灵多半是因为拥有禁忌的力量而被放逐到地底的妖怪，这一异常引起了妖怪们的不安，最终也让灵梦和魔理沙这两位主角进入地底调查事件的来龙去脉，『地灵殿』的剧情由此而生。话分两路，一方面地灵的大量涌出造成了幻想乡的异变，另一方面，许多本应该被封印在地底的妖怪也借助这次间歇泉事件重获新生，其中就包括圣白莲，将她从地底营救出来的过程也就是之后『星莲船』的主要情节。

笔者个人认为『地灵殿』是东方系列中内涵较为单薄的一作，构建起整个剧情的基础便是『风神录』与『星莲船』的过渡。可能是『地灵殿』并没有对人物之间的互动着墨太多，加之剧情上的过渡性质，『地灵殿』的原作中也没有多少可供 YY 的素材，不过，经过了两年多来的同人创作，古明地姐妹与勇帕的 CP 也成为了常见的 CP，那么就让我们来看一看『地灵殿』里有哪些百合配对吧！

地底的鬼和公主大人

勇パル 星熊勇儀 X 水橋パルスィ

NICO 检索 TAG：勇パルは俺のジェラシー

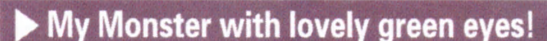
之前笔者在『风神录』的**にと雛** CP 中写过，当时由于作品中的人物都能组成配对，剩下来落单的河童与雏便被顺理成章地配成了一对，因此也开了东方中二三面 Boss 配对的先河。根据东方的传统，二面 Boss 与三面 Boss 往往是毗邻而居，即便在原作中没有对话，因为彼此住得很近，在二次创作中也很容易被设定成友人与百合关系。『地灵殿』原作中的三面 Boss 勇仪与二面 Boss 帕露西没有任何对话，也没有关于两人关系的任何描写，但是两人都同样是鬼族的成员。勇仪的原型是鬼族四天王之一的“星熊童子”，帕露西的原型是“宇治的桥姬”，是日本传说中有名的女鬼，据说她被其他女人夺走了丈夫后，满怀着憎恶与杀意，浸身于宇治川中，生而为鬼，一心只想报仇雪恨，倘若有新娘走过桥上，便会人间蒸发，萃香便曾经说过桥姬是一种“下贱的妖怪”。

由于帕露西嫉妒心强的性格，因此常常被设定成是一个爱吃醋的傲娇，跟十分有包容心、豪爽而有男子气概的勇仪放在一起，某种意义上可以说是王道配对。通常是帕露西对所有人傲，只对勇仪娇，往往还有帕露西单恋的情节，面对表里如一的勇仪，暗藏恋心的帕露西会显得娇羞且顾虑重重，经常会有帕露西对勇仪的迟钝生气的桥段出现。至于可以真心包容帕露西小心眼的勇仪，在帕露西因为嫉妒心过重而被众人疏远的时候走近她，治愈她的孤独，也是经常出现的桥段。由于勇仪相当具有男子气概，所以勇帕这一对 CP 比起百合来，更像是普通的 BG，在**勇パル**作品中，常常把勇仪画得非常高大，两人的身高差与体格差亦是重要的萌点，所以**勇パル**在女性粉丝中拥有很高的人气，甚至有人说：“在这个被傲娇耍得团团转的废柴主角当道的时代，勇仪的男子气概就像是一服清凉剂。”

与**勇パル**有关的基本上都是二次创作。除去所谓的二三面 Boss 配对传统，这一 CP 诞生的另一个背景是与东方 CP 的最大宗**マリアリ**的相似。一方面两对 CP 都是金发配金发，另一方面在人物性格上亦有许多相近之处，比如同是傲娇与男前（有男子气概的人）的配对，不管从哪方面来看，**勇パル**都非常像是**マリアリ**的地灵殿版。在 Pixiv 上**勇パル**具有相当高的人气，有一帮死忠画师，同人本的数量也不在少数，NICO 的检索 TAG“**勇パルは俺のジェラシー**”直译为“勇帕是我的嫉妒”，但凡是了解帕露西性格的人，想必不用多加解释，也能明白这个检索 TAG 的意思吧。

勇パル二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶ My Monster with lovely green eyes!

社团：**ロケット燃料★21**

作者：秋★枝

相信秋★枝这位作者已经不需要笔者多加介绍了，这篇『My Monster with lovely green eyes!』是秋★枝在玩过『地灵殿』之后涌现的妄想，据他说，虽然『地灵殿』中的人物都很可爱，但他还是对勇仪与帕露西情有独钟，脑海中一直不断的涌现终日烦恼的少女帕露西与心胸宽广的大丈夫勇仪 love love 的画面，于是画出了这个本子。正如秋★枝自己所言，作品中是最典型的男子气概的勇仪 X 嫉妒心旺盛的帕露西的套路：帕露西开始认为自己嫉妒的能力是多余的，觉得处处低人一等，从此以后不管什么都要苦恼一番，看到漂亮的话会说这是与我截然不同的，心灵美丽的人才能画得出来的；看到大街上情侣手牵手就觉得自己不可能拥有那种幸福；就连看到别人的大房子也要感叹一番。眼见帕露西这样勇仪不能坐视不管，她想尽办法逗帕露西笑，还对她说：“你带着那样的能力降生到这里，就是为了跟我过上幸福的日子！”“帕露西百爪挠心→我来让你开心→于是帕露西开心了→我也幸福了。”勇仪的话把



帕露西的少女心逗得心花怒放，虽然嘴上说着吵死了，其实心里，早不知开心成什么样子了，所谓傲娇，不正是如此么。

▶地底的鬼和公主大人

社团：蛙謳歌
作者：ぽつか

虽然作者说这是一本像 CP，又不是那么回事的本子，创作动机是因为看到了 Pivix 上海量的勇パル图，进而产生了妄想，画出了这本『地底的鬼和公主大人』。本子依然没有跳脱勇パル的男前 X 傲娇的套路，不过作者对帕露西与勇仪的相遇过程做出了自己的解读。

由于两人在地底毗邻而居，久而久之就相互认识了，勇仪每天都跑到帕露西守护的水桥边去找她聊天，并且总是夸她很可爱（要调戏傲娇就要夸她很可爱！）。随着两人的逐渐熟悉，帕露西也开始向勇仪倾诉自己的烦恼，勇仪面对帕露西的烦恼说出了我真是羡慕你之类的话，"因为认真所以会嫉妒，因为会对事情过于认真地考虑，所以就会变得怀有嫉妒的情感，游手好闲的鬼再认真也只能到对他人羡慕的程度而已。所以即便是季度也不可以不分青红皂白的被定性为不好的情感。"勇仪的话扰乱了帕露西平静的心湖，正当帕露西苦苦思索这几句话的意思时，恍然回过神来，才发现勇仪已经好几天没有来过了。担心出现状况的帕露西想去探望，却纠结着下不了决心，最后还是山女通知



她勇仪喝醉后摔倒在山崖下好几天没动静，因为抬不动所以请帕露西来帮忙。

看到狼狈的勇仪，帕露西喊出了"你真是笨死了"这句傲娇定番，望着帕露西担心的样子，勇仪也笑着告诉她，嫉妒之外的感情你不是也有么，那么下次就把"太让人嫉妒了"改成"太让人羡慕了"怎样？勇パル的百合进展至此告一段落，只不过当爱丽丝与魔理沙攻入地底的时候，听到帕露西那句"太让人羡慕了"，不知会作何感想呢 www。

▶建桥记

社团：LETRA
作者：滝太郎

每次看 LETRA 的本子，都会惊异于他对幻想乡独到的解读，只要是读过他的本子，一定可以看出 LETRA 其实是非常了解东方设定的作者，不管是对原设的深入考据，还是自己的捏造，都是建立在合情合理的基础上。除去设定方面的出彩，LETRA 的 KUSO 功力也很了得，并非全然是天马行空的胡思乱想，而是基于设定的合理 YY，这本『建桥记』便又是一本很能代表 LETRA 风格的作品。

LETRA 将帕露西设定成常年居住在地狱，是连接地上世界与地底世界的桥梁的守护者。本来与世无争的她，却被逐渐在旧地狱的废墟上建立起来的热闹城镇搅乱了内心的平静。有一天，山中四天王之一的"力之勇仪"前来结识她，告诉她由于地面已经被独断专行的人类霸占，所以鬼族们搬到谁也不会接近的地底来了，以后请多多关照。鬼族的光明磊落在帕露西看来是如此碍眼，不管是终日开宴会饮酒作乐，还是住在宽敞明亮的房子里，这一切都让帕露西嫉妒得发狂。为了让地底重归适于自己生存的黑暗，帕露西放火烧掉了旧地狱街道，难以控制的火势还将帕露西的家和她守护的桥也一并烧掉了。待到勇仪前来探视情况，坦荡的她非但没有责怪帕露西，还帮修了一幢漂亮的房子送给她。

正当勇仪准备着手修桥之时，帕露西出手阻止了她，她大声责怪勇仪只是在兜售廉价的同情心，她不需要这种施舍，反正那座桥也不会有人来，所以修不修都没关系，不修好的话，远处鬼族的热闹喧嚣也好像与自己无关了。对于帕露西的别扭，勇仪没有多加理会，又过了一段时间，萃香邀请勇仪去品尝好酒，要通往地面就不得不和帕露西打交道。果不其然勇仪在半路上遭到了帕露西的阻拦，两人话不投机，最后只能用弹幕解决问题。勇仪压倒性地打败了帕露西，而压抑到极限不堪忍受的帕露西也终于喊出了自己心里话，"就是因为你们鬼族的到来，这寂静阴暗让人心情舒畅的地方，变得这么繁荣热闹，每天都像节日一般喧嚣，很讨厌啊！请不要让我接触到那样的光芒，我很为



难啊！”听完了帕露西抱怨的话，勇仪只能温柔地摸了摸她的头，并决定帮她修好那座象征着帕露西内心渴望与外界联系的桥。也许帕露西别扭少女的性格不是一下子能扭转得过来的，但谁又能不承认最与她相配的，正是勇仪那份毫无城府的坦荡呢？



▶地上からの風の吹く橋で
社团：超電脳あるまじろくらぶ
作者：源久也

源久也这位作者的名气不是很大，多数人是通过藤枝雅的大名知道他的，这一对基佬在同人时代就开始勾勾搭搭，后来又一起进军商业领域，共同创作了漫画『Alice Quartet』,在『百合姬』上开连载。不管在同人，还是商业领域，两位少女心大叔身的百合男总是眉来眼去形影不离，源久也甚至公然在博客上称藤枝雅为“雅君”（啧啧啧，一股夹杂着腐气与 JQ 的气息扑面而来！）。

“超電脳あるまじろくらぶ”是源久也自己的同人社团，他与藤枝雅差不多同时期萌上东方（准是两位基友受到了对方的影响），不过藤枝雅迷的是结界组，而源久也迷的是勇パル。『地上からの風の吹く橋で』是源久也于 C77 上推出的本子，当时他在博客上是这样介绍的：“这是冬季 Comike 上我要出的勇儀 × 帕露西本的封面！内容？当然就是勇仪大姐姐酒后乱性对帕露西袭胸，然后惹得对方大怒的故事啊。”介绍完毕之后又在后面加上了自己的吐槽，“我真的很尊敬能很好地总结自己的本子梗概的人。”然后呢，本子的故事正如源久也自己所说，是一个酒后乱性袭胸的故事（噗），没人说过袭胸不好（喂），关键是勇仪大姐摸得太不温柔，伤害到了帕露西脆弱的少女心，最后帕露西丢下一句：“你们鬼总是这样，仗着力量强大，总是不管对方的心情。讨厌死了！”之后，就消失在了桥的彼方……

帕露西的无端消失让胸怀坦荡的勇仪也烦恼起来，她甚至为了帕露西禁酒。觉看穿了勇仪的心情，决心在两人中间牵桥搭线，她找到帕露西，告诉她，“那只鬼是不会为了不喜欢的人这副样子的。”可以读出他人心思的觉的话在帕露西的心中诱发了化学作用，她鼓起勇气来到勇仪面前，告诉她：“生气是因为你开玩笑，哭泣是因为太突然被吓到了，太让人嫉妒了。我也被你拥抱和触摸！我嫉妒那个开心的自己！给我搞清楚一点啊，笨蛋！”至此，两个互相爱慕的人终于在能够读心的觉的帮助下走到了一起。



▶ミドリノヒ
社团：まるちら
作者：らいな

与之前介绍的勇パル作品相比，这本『ミドリノヒ』可以算是半吊子的故事，前面铺垫了很多，到结局戛然而止，让人看得一头雾水。故事说的是帕露西一直暗恋勇仪，但是对方总是大大咧咧地开着玩笑，似乎完全没有察觉到自己的心情。后来山女在两人聊天时过来通报说萃香已经回到地面上去了，顺着山女的话题，勇仪问帕露西知不知道萃香的事迹，帕露西回答说，不就是那个一人落逃的伊吹萃香吗？她作为鬼的代表参加对月球的侵攻，不仅飞上了天空，还在幻想乡消失了，那次事件的结果就是鬼族的发言权逐渐减弱，最后所有的鬼不得不被封印到地底来。

帕露西恶毒的话惹恼了勇仪，她生气地告诉帕露西：“不管相隔多么遥远，不管经过多少岁月，我与那家伙（萃香）的关系是不会动摇的。”勇仪的义正言辞吓坏了帕露西，她开始痛哭起来，原来所有的一切不过是自己的幻想，那张自己总是悄悄注视的侧脸，飘扬的头发，低沉的嗓音，关节突出的修长手指，怀抱的期待和希望，窥见的安宁，一切都是幻想，冰冷的火焰灼烧胸膛，直到心灭成灰……剧情画到此处便突然完结，也不知作者有没有打算画续集，要是这篇漫画至此完结，那也算得上是一个颇为失败的故事了……





腹黑主人的宠物养成记

さとりん 古明地觉 X 火焰猫燐
NICO 检索 TAG：无

在『地灵殿』的文档中是这样介绍觉的：她是地灵殿的主人，能够读取他人心中的想法，不管是任何妖怪，怨灵都为之感到恐惧，不知从何时起几乎没有人再来地灵殿造访了。但是，相反因为能读心而受到那些不会说话的动物们的喜爱，地灵殿逐渐变成了充满火焰猫和地狱鸦等宠物们的房屋。由于宠物的增多结果导致灼热地狱遗迹无法完美地管理，最后只得把很多管理事项交由宠物们去做，比如宠物的管理，庭院的修缮和陪妹妹玩的工作等等。从这段描述中不难看出觉是何等的孤独，没有任何人任何妖怪愿意与她交往，只有宠物陪伴着她，令人畏惧的少女独自养着一大堆宠物……

这样的印象，足以引发无数相关的妄想。原作中并没有有关觉心情的描写，我们并不知道她对于这样的现状作何感想，是感到孤独，还是从容享受。一设的空白给了二设创作的空间，于是在同人作品里觉也出现了两种截然相反的形象，要么是渴望与人交往的忧郁少女，要么是将局面牢牢掌控在手掌心的腹黑萝莉。然而不管哪种形象，与可爱的宠物们都是绝配，觉和燐的配对便是出于这种模式，目前来看这对 CP 的作品相对有些少，不过这两只都是高人气角色，难保不会在未来的某天热门起来。

さとりん二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK





▶マイク、マカロニ大佐

社团：在一个冬末寒冷的日子

作者：もいすちゃー

情节简单的治愈系漫画，讲述了一个在冬末寒冷的日子里，主人与宠物猫相互温暖的故事。

腹黑主人的宠物养成记 MKII

さとうつ古明地觉 X 霊烏路空

NICO 检索 TAG：无

与觉 X 燐一样，是主人与宠物的配对，笔者个人感觉觉与空有许多可以发挥的空间，只是目前还没有看到满意的本子，大概还需要时间来等待佳作出现。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：northAbyssor

出自：『谧雪攒樱』（隙间方程）

http://www.wtf-circle.net

DOUJIN WORKS LINK

さとうつ二次创作相关



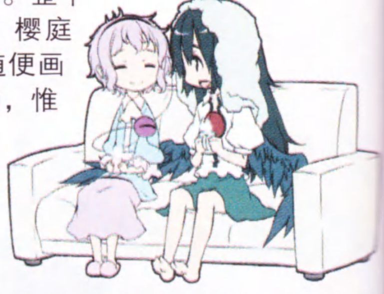


▶雨支度

社团：PERSONAL COLOR

作者：桜庭友紀

通过笔者之前密集的介绍，想必大家已经对樱庭友纪这位东方百合界的代表性画师有了一定了解。这本『雨支度』是樱庭在 C78 上推出的新作，画的不再是她喜欢的**ゆかれいむ**、**マリアリ**和守矢神社，而是『地灵殿』中的觉与空这一对主仆。整个故事温馨治愈，樱庭的百合纵然是随便画也能引人遐思的，惟一的缺憾就是篇幅太短了，读完会让人有些意犹未尽。



YURI IN TOUHOU PROJECT

朋友之上，恋人……

おりんくう 火焰猫燐 X 霊烏路空

NICO 检索 TAG：おりんくうは俺の原子力発電







燐和空都是觉手下的宠物，燐负责怨灵，而空则负责看守火焰地狱遗迹防止其失控，两人是官方设定的“交情很深的朋友”，从她们刚被觉饲养的时候开始，也就是当地底不再是地狱之后便结成了朋友。后来空不满足于单调平静的日常，接受了神奈子的条件，让八咫乌的力量寄宿在自己的体内。燐在灼热地狱遗迹中感觉到了异样，此时火力比平常任何时候都要强。而火力的管理是空的管辖范围，阿燐立刻找到空，却大吃了一惊，她得到了不知从谁那里得来的、让人感到恐惧的强大力量。

从那以后，空开始自命不凡，到处想要显示自己的力量，最后甚至说想要将地上变成灼热地狱来进行统治。燐对于朋友的变化感到诧异，于是使用了禁断之技，将怨灵源源不断的送往地面上，如此一来如果能让地上的妖怪们察觉到有异变的话，那么事情也许会有所改变。

她等来了前来解决异变的灵梦和魔理沙，这两个人类出人意料的强，燐心想她们或许可以教训一下自命不凡的空，虽然一开始就去找觉大人商量便可，但阿燐总觉得还是先隐瞒空出现异样的事实比较好，因为她总觉得一旦察觉到空有那种异样，觉大人应该也会毫不留情地将空捕杀吧。当然其实根本不会那样，但就像小孩子怕被家长发现自己的秘密一样，阿燐也害怕自己的秘密被发现，因为阿燐对她抱有一种敬畏的想法。

由此可见燐与空在官方设定里便有着深厚的情谊，为了维护空，燐甚至不惜向觉隐瞒实情，还私下里耍小手段来帮助空，燐这样的立场，通过原作就可以看得清楚无疑。既然本来就是好朋友的关系，成为CP更是自然而然的事，在Pixiv上有很多描绘燐与空恋人关系的作品，强调她们是“关系很好的友人”的画作也不在少数，NICO检索TAG“おりんくうは俺の原子力発電”援引的是空的能力。





▶ usual winter

社团：くまのとおるみち×並々食堂紀

『usual winter』是**くまのとおるみち**和**並々食堂紀**在 C75 上合作的一本合同本，收录了两个短篇。一篇是**おりんくう**，说的是觉让燐和空一起去给地上的巫女送礼，本来看到她俩不太高兴的灵梦一听说有礼可收马上换了一副脸孔，最后两人耐不住灵梦的软磨硬泡给博丽神社的塞钱箱丢了点钱，顺便许了心愿。燐的心愿是希望空的脑子可以变好一点，空的心愿是希望永远和燐在一起……

除去燐空，另一篇是魔理沙与新后宫河童，两篇作品作为百合短剧来看并没有什么太出彩的地方，喜欢这两位 CP 的朋友倒是不妨一看。



▶ My Friend!

社团：Show and Tell

作者：uri uri

Show and Tell 的本子虽然画风一般，但却充满了清新治愈的气息。这本『My Friend!』讲的是『地灵殿』本篇之后的故事，在灵梦和魔理沙解决了异变之后，地灵殿又恢复了往日的平静。有一天觉把燐叫到跟前，问她是不是隐瞒了什么事情，在觉读心的能力面前无法遁逃的燐向觉坦白了内心的想法，她不惜使用禁术是为了守护最重要的朋友，正在此时空来找燐，觉装作随意地问了空一句："你喜欢燐吗？"毫无心机的空理所当然的回答了一句："是的，我最喜欢她了！"间歇泉释放大量怨灵的异变只是小小的插曲，这一对彼此视对方为最重要的伙伴的挚友，未来还有许多路要走。



▶ Contagion

社团：RODEO

作者：吉田

作者在前言中写到，因为想画**おりんくう**的工口于是出了这本本子。既然是工口本，当然也不能指望它多有内涵，剧情嘛，说的就是两只宠物之间的各种啪啪啪，前面几页是很有诚意的彩页，相当具有实用度，喜欢拿本子来用的朋友不妨拿名字去求助一下搜索大神～。

我的妹妹原来竟然是如此的可爱

さとこい 古明地觉 X 古明地恋

NICO 检索 TAG：さとこいは私のイド

在东方的世界里，连毫不相干的路人都能配成一对，姐妹之间有百合关系那自然是铁板一块不可动摇。原作里是这样描述觉与恋的关系的：恋是觉的妹妹，她也和觉一样，是能够读心的妖怪，但是当得知读心会遭到他人的厌恶时，恋便闭上了能够读心的第三只眼。虽然因此失去了读心的能力，但相对的却可以在无意识下进行行动了。恋变成了没有任何目的，仅仅只是在周围四处游荡的妖怪，对于她自己而言这样也算是有趣，所以并没有任何问题，但在周遭看来，这样的她稍微有一点可怜。姐姐觉也因为恋自己将心灵封闭起来而无法读取她的内心世界，更无从得知她平常都在什么地方做些什么，她就像宠物猫一样在外面玩够了回来，很快又跑到外头去玩了。

觉感到现在这样的恋太可怜，最近开始命令宠物跟恋一起玩耍，并给她分配了几只专属宠物。觉认为通过饲养宠物能够让她找到目的，这样应该可以逐渐再次接受他人的心灵。虽然微乎其微，但开始饲养宠物的恋似乎逐渐开始发生了变化。从这段描述中我们可以很容易读懂古明地这一对姐妹的关系，妹妹是一个明明很可怜还不自知的孤僻少女，姐姐想尽办法要让她幸福一点，但却不得其法。这样明明是世界上最亲近，却无法心意相通的两个人，总让人觉得有些惆怅。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Kikichan　出品：右手定则
出自：『东方梦花旅』（已完售）
http://kiki-box.com





▶琴之线

社团：东方青帖

作者：青

哪里有东方青帖，哪里就有东方百合，青这位作者与樱庭友纪一样，对百合十分执着，几乎所有的作品都是不同CP的百合。对于一位基本没有特别执着的CP，只是想画画东方百合的作者而言，古明地姐妹自然也是一个上好的题材。『琴之线』的故事无非也像其他许多古明地姐妹的百合作品一样，是以为妹妹而苦恼的姐姐的视角展开的，觉因为读不到恋的心声而不安，一个劲地纠结苦恼，到头来这份少女情怀还要被自己养的宠物猫吐槽。不过再怎么烦闷的心情到最后也总是被妹妹的几句撒娇轻而易举地治愈，一片粉红色的暧昧气氛中，觉终于对妹妹说出深藏在内心最深处的话语：“恋恋啊，对于我而言，你是最重要的人…”这种自亲情衍生出来的百合关系，总是如此暖人心怀，也难怪世界上有如此多的姐妹百合控了！

▶纯翠 ANTHOCYANIN

社团：RED-SIGHT

作者：RED

喜爱秘封组的朋友一定对RED-SIGHT非常熟悉，这位作者出过的秘封本，诸如『恋爱热暴走』和『Saccnarine Kiss』都是异常的甜蜜。值得一提的是，RED-SIGHT的同人本定价十分公道，通常4-50P的本子都在500元上下。

『纯翠ANTHOCYANIN』是RED-SIGHT一本描写古明地姐妹的本子，故事说的是觉一直很苦恼与妹妹无法沟通的现状，自从恋闭上了第三只眼，关上了心门，觉便再也无法读到妹妹的内心世界。可是最近通过与宠物们玩耍，还有跟地上的人类的交往，原本封闭自我的恋却在逐渐改变。觉找到恋，想要与她交谈，恋却不愿意与姐姐废话，在胶着的状况下，唯一方便的解决办法就是弹幕。姐妹两人战得难解难分，最后觉借助弹幕决战的氛围，喊出了自己的心里话：“没渗入自己意志的弹幕，一点都不可怕！你打算一直这样，封闭自己的眼睛，继续逃避到什么时候？你对别人的喜欢也好，讨厌也罢，不也一样察觉不到吗？在你身边，会有人愿意和你在一起吗？”被激怒的恋使出绝招对准姐姐奋力一击，觉对妹妹的攻击没有半点抵抗，重创的她站直身体，用“想起”将恋刚刚的招数原原本本地还给了她。巨大的冲击力让恋无力招架，连同她胸前紧闭的第三只眼也一并被打开。一直躲在封闭的世界中的恋终于在姐姐爱的感化下获得了新生，纵然对未来有很多困惑与不安，只要是姐妹俩在一起，那就一定没问题。大丈夫，萌大奶！

▶庭园哲学

社团：スポンジ組

作者：黒瀬

正如作者在后记中所记述的那样，这是一本不知道是觉的本子还是古明地姐妹的本子。作品以觉的视角展开叙述，她与妹妹，一个睁着第三只眼观察别人的内心，一个闭上了那只眼睛游弋在无意识的海洋，这便是姐妹俩之间秘而不宣的谁也无法侵入的庭园。可是随着恋与地上人类的交往，觉感觉恋正在一天天离自己远去，原本细心呵护的秘密庭院也在逐渐崩溃，于是本子止步于觉的黑化寸前，接下来的剧情会如何展开，就任君想象了……







▶晚安古明地、早安古明地

社团：くまのとおるみち

作者：くまだ

『晚安古明地』与『早安古明地』是两本床本，对，是床本，不是床戏本（喂）。顾名思义，“晚安古明地”就是睡前的古明地姐妹在床上的所作所为，譬如一边说着“姐姐来睡觉吧”、“姐姐来接吻吧”，一边卖萌，最后扑倒在姐姐怀里沉沉睡去（居然无“事”，这个作者到底再卖啥纯洁啊囧）。

“早安古明地”是其续集，之所以会有这本本子，是因为作者くまだ想着既然有了“晚安古明地”不妨顺水推舟地来一本“早安古明地”，既然叫早安，说的自然是起床时间的闪光弹了。能在起床时间睁开眼第一个看见最喜欢的人，向她道一声早安，这便是无上的幸福了。据说くまだ有段时间每天早晚都要在推特上发“早安古明地”和“晚安古明地”，大概真正有爱的人，做出来的事情往往都是很厨很厨的吧。

有关『地灵殿』的百合总结就是这些，之前因为资料搜集得不齐全，跳过了『花映冢』，不出意外的话，下期是『花映冢』的百合篇，对东方百合有兴趣的朋友请继续关注本文！▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：TID
出自：『E @ O』(TID'S LAB)
http://hi.baidu.com/tidsean



在生与死的境界间高歌的童话

Sound Horizon 7th Story CD Märchen 简析

■文／玖羽

秋去冬来。自从 Sound Horizon 的短篇作品『イドへ至る森へ至るイド』发售之后，已经过了半年，距离 Sound Horizon 的上一部 Story CD『Moira』的发售，更是已经过了两年以上的时光。而那部『イドへ至る森へ至るイド』，也只不过是下一张 Story CD 的序章而已……在这漫长而又短暂的半年中，所有 Sound Horizon 的 Fans 都在等待着，等待那全新盛宴的到来。

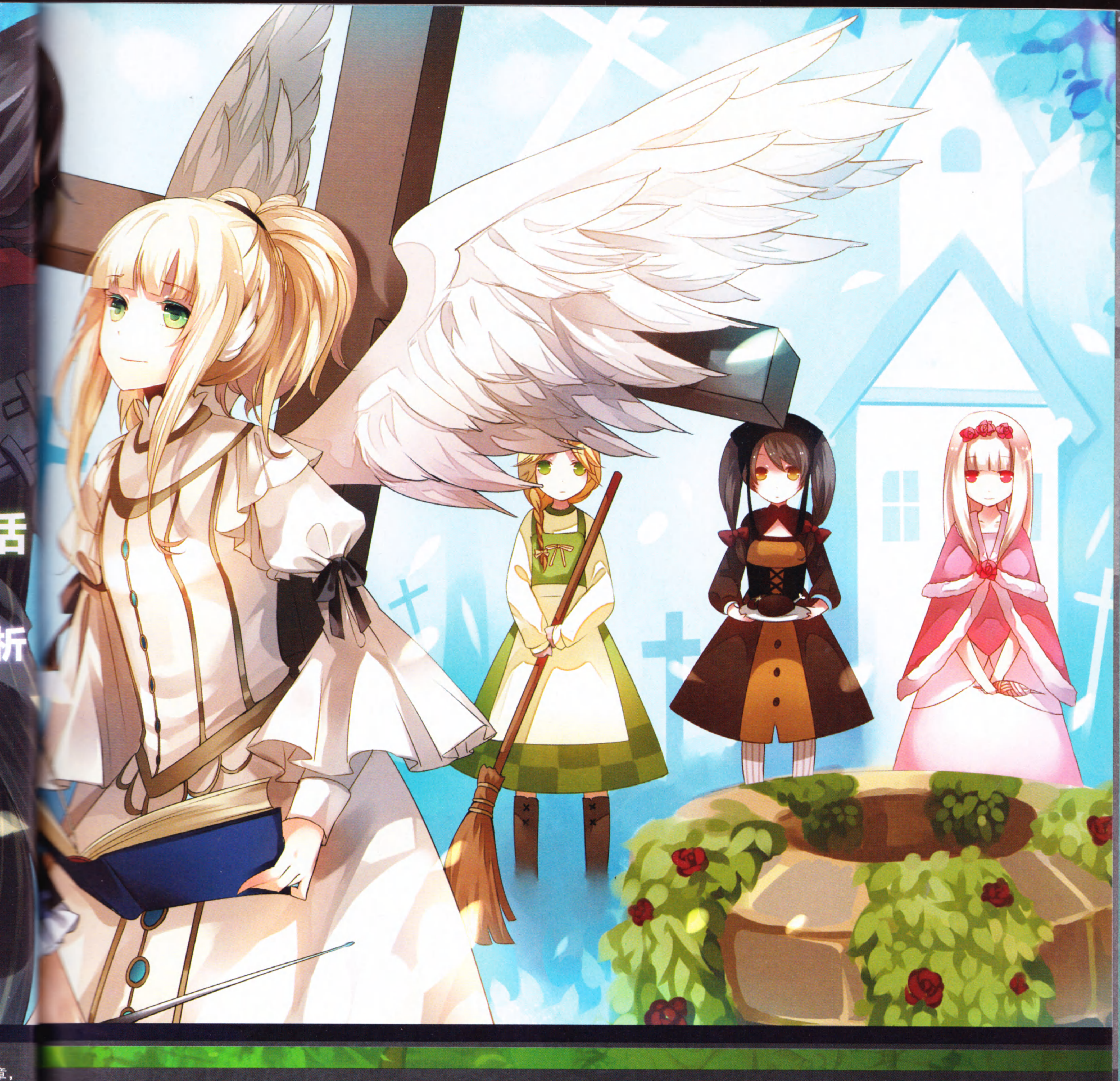
2010 年 12 月 15 日，7th Story CD『Maerchen』（注）终于降临到人们面前。它正是这个音乐 (Sound) 领域中的最新一道地平线 (Horizon)，在它面前，我不禁觉得，这半年——这两年——来，我们一切的等待、一切的期待、一切的盼望，都不是没有价值的。Revo 用他的努力完美地报答了 Fans 的期待。这努力不仅仅体现在他做出了一张优秀的 Album，更体现在，这第七部作品已经超越了过去的任何一部作品，它是一条名副其实的“第七道地平线”。就像以往的任何一道地平线那样，Revo 的每一张新 Album 都会完成对过去的超越，而未来他会走到哪里，根本无从想像——或许，对 Fans 来说，这才是 Sound Horizon 最为可贵的地方。

［注：本文中所有德语变音字符均写作标准字符。］

在开始介绍『Maerchen』之前，必须先提『イドへ至る森へ至るイド』。这张盘是『Maerchen』的名副其实的“序章”，两张盘甚至可以无缝衔接……『Maerchen』的第一句话，就是『イドへ至る森へ至るイド』的最后一句话。

『イドへ至る森へ至るイド』既是序章，也是前传，更是人物介绍。在这里简单回顾一下：贵族女子 Therese 从家里逃走，在森林里生下了 Maerz，后来，Maerz 和大贵族家的小姐 Elisabeth 相爱，但却遭人害死，被推落井底，于是就成了抱着人偶 Elise，在井底 (Ido) 歌唱本能 (Id) 的“Id”；而 Therese 则被当作魔女烧死，从此开始了“第七部复仇剧”。

统一而严整的结构一向是 Revo 所重视的，“七”这个数字贯穿『Maerchen』始终，比如，整张 CD 长 77 分钟、歌词本有 77 页厚（这真的是太厚道了）……同时，就连所有歌曲的曲名都被精心设计成了完美的对称结构。——可是，这“第七部复仇剧”为什么会以德语的“童话”(Maerchen) 命名呢？



『Maerchen』的结构，是“七”个相对独立的故事，全部来自格林童话，每个故事都对应“七”宗罪中的一项，将它们串起来的，则是“Id”的复仇：每个故事中的女主角都会被人所害，然后她们会来到“生与死的境界”，Id 会上演一出复仇剧，让伤害她们的人得到相应的惩罚。

在这里，还要特别指出：Revo 所依据的，是真正的格林童话，不是『令人颤栗的格林童话』之流被改得乱七八糟还要号称“原典”的再创作。从盘还没出之前我就觉得，他不会看得上那些无聊的“原典”……果然如此。『Maerchen』中所引用的童话，既有『白雪公主』和『睡美人』这种家喻户晓的故事，也有『从绞刑架来的男人』这种几乎没人知道的故事。但是，无论如何，Revo 都是根据童话本来的故事直接创作的；能和所谓的“原典”扯上关系的，也就是王子的特殊癖好了吧；但那与其说是“原典”，不如说是用来搞笑的吐槽……

Revo 的这种做法，也带来了一个莫大的挑战。像『白雪公主』和『睡美人』这种故事早就是尽人皆知（换句话说，就是陈年滥货）了，他还不做演绎，就在歌里把原本的故事讲上一遍……所有的听众都知道这故事是怎么回事，内容是怎样，可他纯粹靠编曲及编剧技巧，既遵循了原作，又发挥出新鲜的魅力，让人耳目一新。顺便说一句，因为这个原因，在接下来的歌曲介绍中，除了罕见的两个故事之外，对涉及的童话皆不作介绍。

ART BOOK Märchen主题本 黑色蜜話（暫名）

■出品：萌少女領域
■规格：B5（展开为 B4：26CM*37CM）
■语种：繁体中文
■页数：24P 全彩
■价格：30RMB(预定)
■首发：2011 年 2 月 13
■预计参展：上海 COMICON08 | 广州 YACA | 成都 Comidive |
■通贩：moeryouya.taobao.com
■主笔：箱入貓姬 Dhiea 脫 真空





I 薄暮之歌

『Maerchen』的第一首『薄暮之歌』秉承 Sound Horizon 的 Story CD 一贯的做法，是一首总括全局的超长曲。这首歌的长度居然超过了十分钟，如果不算组曲『圣战与死神』，它就是 Sound Horizon 歌曲的最长纪录……『薄暮之歌』紧跟『イドへ至る森へ至るイド』的结尾，所讲的是 Id 和人偶 Elise 在井底准备进行"复仇剧"。

值得一提的是，本曲大肆引用了欧洲古典音乐：

贝多芬：致爱丽丝（德语正是 Elise）；

莫扎特：第十三号小夜曲；

贝多芬：第九交响曲（欢乐颂）；

肖邦：幻想即兴曲；

穆索尔斯基：展览会之画

据 Revo 讲，这里引用的每一首音乐都有其含义在；在这里，我只是把曲目按顺序列出来，这样安排具体有什么意义，请读者自行琢磨……

II 被烧死的魔女

童话是『汉斯和格莱特』，罪是"暴食"。

第二首和第三首歌直接和当时宗教改革的现实背景联系了起来。女主角被贫困的母亲抛弃后，被天主教会收容，可教会后来却被新教徒捣毁。于是女主角决定去寻找母亲，谁知找到母亲后，她发现母亲已经变成了一个只知道吃的怪物，连自己也为母亲所杀。

从这里开始的七首歌，都严格地被划分成"死去的女主角向 Id 诉说"——"Id 为她复仇"这两个部分。本曲的第二部分才是『汉斯和格莱特』，两个孩子第一次由真正的孩子演绎：怎样的角色就由怎样的人演绎，这也是 Revo 一直以来的理想。

其实，汉斯和格莱特碰到的老太婆对他们很好，但两个孩子在阴暗心理的驱使下把对方当成了魔女……在"暴食"的主题和欢快的音乐之中，这首歌的内容可算是专辑中最黑的了。

III 黑色女店主的店

本曲的童话是『从绞刑架来的男人』，这个故事似乎只在格林童话一开始的版本里才有，极其不出名……罪是"贪婪"。

『从绞刑架来的男人』原本的内容大致是某旅馆的老板娘拿绞刑犯的肝做菜，结果绞刑犯回来要自己的肝脏了……从歌中的暗示来看，女主角最后也恰是被绞死，肝被别的人拿走。而她的复仇呢？当然是去找拿走自己肝的人要肝啦……歌词本里的这一段只画了一个门，旁边写了一堆"咚咚"，明白过来之后其实觉得挺毛骨悚然的……

在这首歌里，宗教改革已经发展成了宗教战争（直接提到了现实历史中胡腾和济金根的叛乱），而且也从与第二首歌不同的另一个侧面提到了战争对普通人造成的创伤。当然，这些跟最震撼的事实比起来都算不了什么……演绎本曲女主角（老年）的，是 Jimang！这直接导致歌的后半部分几乎每一句都能拿来吐槽，剧情反而无关紧要了。



IV 睡在玻璃棺中的公主

一眼就能看出，童话是『白雪公主』。罪也自然是"妒忌"。

大家设身处地想一想，如果给你做『白雪公主』，让你不改编不演绎，去重新做一遍，你能怎么做？Revo 首先要靠编曲技巧，这是能想到的；同时，他还用了更高明的手法：控制歌曲中的"兴奋点"，不断让听众保持兴趣。这毕竟是一首八分半长的歌曲，所以他就在歌中加入了许多刻意提升听众兴趣的要素：小矮人欢乐的吐槽、各种新颖的演出方式……当然，童话的耳熟能详也有一定好处，Revo 可以大胆地省略故事的发展经过，把歌曲情节用在更关键的地方。（这样都八分多钟了，不省略的话那得多长啊……）。

同时，不能不说的是，在本歌中演绎白雪公主的黑沢ともよ妹妹（她在『Moira』

在Live中饰演小Misia）发挥出了极高的水准，无论是歌唱还是对白，都能出色地抓住听众的心。我个人认为，在这整张盘里，除了Revo和Jimang之外，她的表现是最好的。如果她以后能和Sound Horizon继续合作下去的话，真的会成为Sound Horizon Kingdom的公主也说不定。

V 划分生死境界的古井口

童话是『霍勒大妈』。罪是“懒惰”。

作为九首歌最中间的一首，本曲当然要成为名副其实的“生与死的境界”。以它为界，前四首和后四首可以被分开，同时，它本身也被分成了“生与死”两个世界——当少女跳入井中的时候，井口就成了“两个世界”间的真正境界。另外，“古井口”(Furu-ido)的发音和“佛洛依德”(Freud)极为接近，这显然是故意做的文字游戏……这首歌里的Id基本上代替了原作里霍勒大妈的角色，显得颇有人情味。



VI 睡在蔷薇塔里的公主

『睡美人』。罪是“傲慢”……其实我感觉这个罪名有点牵强……

和『白雪公主』一样，完全遵循原作……故事本身真的没什么可说的，但Revo的编曲技巧实在很棒，特别是两位贤女用诅咒和祝福互相对抗的那一段。但是，本曲的出彩之处并不在这里，它出彩的地方在于，这首歌里的王子和『白雪公主』里的王子是同一个人——结构、音乐和歌词完全一样，在听『白雪公主』的时候还只是觉得挺欢乐，但到了这里，当恋X癖王子的主题重现的时候，笑果简直势不可挡！可以保证，由铃木结女演绎的这位王子一定会成为经典的……

本曲在结束之处还和『Elysion』中的『魔女与Lafrenze』联系了起来——它暗示，诅咒公主的贤女就是日后收养Lafrenze的魔女Old Rose，而Lafrenze正是公主日后将会丢到森林里的孩子……这实在是在意料之外。

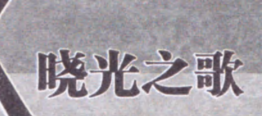
VII 蓝色伯爵的城堡

『蓝胡子』。罪是“色欲”。

本曲主要用了被蓝胡子杀掉的妻子的视角。除了最后一位之外，每一位妻子打开那个“禁忌的房间”的原因，其实都不是贪婪或好奇，而是对丈夫的爱——蓝胡子总是待在那个房间里，于是难以避免地勾起了妻子的怀疑和嫉妒，这才导致每一位妻子最终打开了那个房间。

将本曲的主题（罪）定为“色欲”，这稍稍有些含糊。我觉得，如果把所谓“色欲”看作蓝胡子在“禁忌的房间”里可能干出的事，那就太庸俗了；这样来看，“色欲”只会是指妻子对丈夫的爱，以及由此而来的种种负面情感。妻子不能忍受自己所爱的丈夫的心不在自己身上，即使明知他的心不在别“人”身上也不行；这种欲望，才是导致她们最终毁灭的原因吧。

此外，在这首歌里演绎蓝胡子伯爵的居然是大塚明夫！跟Sound Horizon合作了这么久，大塚先生终于亲自唱歌了，而且还担当了这么多的戏份……演绎妻子的栗林みな实也让人激动不已，这样的阵容组合，可以说是让听众没有任何不满之处。



VIII 被钉架的圣女

本曲对应的罪是“暴怒”童话同样出自初版格林童话的罕见故事：某少女发誓终生不嫁而被愤怒的父亲钉十字架，因此成了圣女……本歌直接接续『**イドへ至る森へ至るイド**』的第二首歌『在这狭小的鸟笼之中』，内容很简单，长大的Elisabeth不愿与其他人结婚，就此被杀，这才终于见到了成为Id的Maerz……可是，对她来说，与Maerz重逢就足够了，因此不需要复仇。面对成为Id，已经忘了自己的Maerz，她的悲哀溢于言表……

这整首歌里全都飘荡着浓浓的悲伤和深情——Revo笔下的深情一直是那么浓烈——，那样强烈的感情仿佛在空气里浓得化不开一样，而到了最后，所有的感情全都以最激烈的方式喷薄而出，给听者的感动简直难以形容。

IX 晓光之歌

最后，就是『晓光之歌』了。这首歌是专辑中最短的，仅有四分半钟……它直接接续上一首，既是Id的独白，也是他对Elisabeth的答复。歌中的深情，同样令人动容。不管在怎样黑暗的世界中，不管背负着多少罪孽，人也在寻求。他们寻求的，是“恩宠”、是“爱情”、是“幸福”、是“未来”——但所有的词，都读作“光明”。

即使是生活在黑暗的“井口”中的“Id”，也同样向往着这一切。可这“一切”，其实只是一个词，那就是“光明”。最后，当晓光降临，黑夜消逝，一切也迎来了结局。直到全歌的最后，才出现了对『**イドへ至る森へ至るイド**』最大、也是最根本的呼应，当你听到这里，听到那句早已熟悉的台词时，所受到的震撼和感动也被推到了顶峰。

『Maerchen』的故事，就到此为止了。在第九首歌之后，仿照『Elysion』的模式，加进了28段长“7”秒的音频，再加上一句6秒的台词，凑足了77分钟；但这些音频并不是完全无声，而是呼应过去各道地平线的各种音乐和效果音；这算是Revo“附赠”的东西吧。28段无声的附加音频也象征着“7”的“4”（死）。



余谈 On Sound Horizon 7th Story CD

在『Maerchen』发售之后，接下来的必然是 Live、巡演，以及各种商业活动。这些无疑都是 Sound Horizon 商业化的体现，我们已经很熟悉了；在这里，我想借写这篇文章的机会，谈一下我对商业化的想法。——我在听完『Maerchen』之后，狂喜乱舞的感动自不必说，但很奇怪地，在我脑中开始盘旋着另一个念头：我开始感激商业化了。

请不要误会，我不是那种把商业和同人截然对立起来，认为它们水火不容的人。我确实觉得，商业和同人各有优劣之处，同人的一些优点是商业不可能有的。这个观点至今也没有改变；但我现在真心地认为，Revo 放弃同人领域、换来现在这些东西，是一件非常值得的事情。

归根结底，这体现在商业化之后能动用的资源上。这件事似乎不用单拿出来说，因为这是商业化最明显的优势；可是，Revo 真的把这优势发挥到了极致。在最新的某访谈中，Yokoyan 说了这么一句话："Revo 在作品中投入的制作费用，多到了如果 CD 卖不出去就不知明天该怎么办的程度"——Revo 每做一张 Album，都会把自己的所有力量投进去，我觉得，他的作品的质量，和这种态度也是息息相关。他一直都是这么做的；可是，随着他一次次成功，随着 Sound Horizon 不断壮大，这种"全力投入"带来的效果也就越来越可怕。

同样的情况，其实在几年前也曾发生过：在做『Chronicle 2nd』时，Revo 同样也站在了同人音乐领域的峰巅，那时他"全力投入"做出来的『Chronicle 2nd』，成了同人音乐界至今无法超越的一个——可以说是——极限。现在，过程相似、而规模成倍扩大的桥段正在商业圈子里上演；『Maerchen』的复杂程度超越过去的任何一张盘。阵容的豪华程度也超越过去的任何一张盘。Sound Horizon 商业化之后所做出的『Roman』和『Moira』尽管也是推倒一时，但它们总让人觉得没有超越"普通的商业 CD"这个界限；——这张『Maerchen』同样也没有超越这个界限，但它第一次让我觉得，Sound Horizon 也许是有超越这个界限的可能的，这种可能性已经开始萌芽了。

若不是商业化，Revo 决无可能做出『Maerchen』这样的作品。当然，『Maerchen』的制作费用之高，是同人社团无法承受的，但我不是说这个。自从商业化以来，Revo 一直走在他的道路上，他的足迹，我们一直看在眼里。从『Elysion』开始，他一步步地前进，做了『Roman』和『Moira』，经历了许多成功和挫折，也得到了许多实践构想和理想的机会。如果没有商业化——如果没有这个早就已经烂熟的商业音乐圈子不断哺育他，他决无可能走到这一步（Revo 自己也在访谈中说，如果不做『Moira』他绝不可能做出『Maerchen』)。『Moira』、『Maerchen』，以及未来的任何一部作品，都不是突然从天上掉下来的，它们都是一条延长线上的自然结果，而这条延长线，是从 2001 年那部规模小得可怜的 1st Story CD『Chronicle』开始延伸的。从『Chronicle』开始，Revo 都在投入全部心血、全部力量去做每一张作品，像这样一步一步地滚雪球下来，才有了现在的『Maerchen』；当他继续把雪球滚下去的时候，下一部作品又将怎样？未来的每一部作品又将怎样？……只要想像一下，就会觉得，这实在是非常可怕的事情。

尽管可怕，但我却感到了狂喜的颤栗。

地平线最大的魅力，正是它永远望不到头。陛下，请让我们继续追随你吧。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：lilithbloody
博客：http://blog.sina.com.cn/lilithbloody
Pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=286232



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno

十二月！年末！圣诞节！——情侣去死！！在圣诞节氛围格外之浓、新年又是过着1月1日的日本，十二月总是心情复杂……但中国淫民表示很淡定！说来顺带预告一下下个月的寒假附赠内容——“踊ってみた”类别大特辑！nico 厨可千万不要错过喽！

Nico流行！

圣诞节中止的通知 年末圣诞新作潮袭来！

对没有女友的宅们来说，预约栏一片空白的平安夜在热热闹闹的街景中总是特别蛋疼。因而每年到圣诞节快要到来之时，愤世嫉俗又自我讽刺的 nico 厨们都会定番发出不少和“**クリスマス**中止**の**お知**らせ**”（圣诞节中止的通知）关联的作品，在一片祥和之中也不免有点寂寞之感。

今年在 12 月 1 日便由**ヒヤダイン**早早投稿的『**クリスマス？ なにそれ**美味**しいの？**』（圣诞节？那是啥啊好吃吗？，sm12904387）可谓是今年最应景的圣诞节曲目。怒吼着没有女友的哀愁，埋怨着日本怎么啥时候成了基督教国家，散发着强烈怨念的这首寂寞曲载着圣诞节风味的旋律和编曲倒也欢乐度十足。另外 PV 也相当富有喜感，对平安夜也要和电脑相依为命的人而言，这绝对是可以从今年圣诞中毒到明年的一曲！





而デッドボールP带来的『**クリスマスツリーを切り倒せ！**』（砍倒圣诞树！，sm12904387）则是他一如既往的定番圣诞节曲。充满疾走感的旋律满载了对圣诞树的怨念奔涌而来，很有デッドボールP的风格。而向来以诡异、讽刺风格著称的梨本P此次也投稿了圣诞节阴郁曲『**クリスマスなんかいらない**』（不需要啥圣诞节，sm13034753），冒头初音“Merry Christmas（笑）”不免让人脊背一凉，而编曲中厚重的声音和暗黑的歌词乘着梨本P独特的带着负面情感的初音声线，仿佛毒药般能侵入人的心底。在反抗圣诞节的音乐中，大都带着欢乐圣诞调的基准中这样一首“本气”地在诅咒着圣诞节的曲目，独特而又富有魔力。当然，除了圣诞节中止外，**すこっぷ**的一曲『eve*2』（sm13042501）所带着的温暖感，也让人忍不住反复收听呢。

热闹着的不只是一般投稿者，nico 动运营组也不忘来凑个喜庆。2010 年版的『クリスマス中止のお知らせ THE MOVIE - 予告編』（圣诞节中止的通知 THE MOVIE– 预告篇）在像模像样的同时却又处处透出低成本制作的气息而充满笑点，中间还加入了流行的“大舅父萌大奶”等捏他。nico 动运营方说欢乐也真的还……满欢乐的 orz。

Nico推荐！

DECO节爆裂 愛迷エレジー

作为 VOCALOID P 在以往也有着不错的人气，一步一步上升着的 DECO*27，在 2010 年内的人气可谓炸裂。配合着 12 月 15 日发售的新 CD『愛迷エレジー』，一个月中 DECO 也先后上传了多首新曲及 PV 打响前哨战，而其中更是不乏惊喜。

11 月 25 日投稿的『**むかしむかしのきょうのぼく**』（很久很久以前的今天的自己，sm12850213）作为周刊 YOUNGJUMP 中连载的『週刊はじめての初音ミク』的公式主题曲，和以往的 DECO 风略有不同，却又有着些许的既视感。刀子眼独特画风下的初音虽然略显凶相，但轻快的音乐中和 VOCALOID 其他角色上演一出出日常剧的平凡与可爱还是令人颇为感动。这首歌同样收录于新 CD 之中。

随后于 12 月 1 日投稿的『**愛迷エレジー** feat. marina』（爱迷哀歌）为 CD 的同名曲，引起话题与争议的是，在这首歌中 DECO 并没有启用今年内备受好评的 DECO 家的 GUMI，而是迎来了人声 vocal——marina。对于熟悉『Angel Beats!』的读者一定不会陌





生，marina 便是该片中剧中乐队 Girls Dead Monster 的一代主唱岩泽的音乐代声。契合 DECO 音乐中 band 调的声线，带有坚强气质的少女声在此曲中也充分展现了她的特质（CD 中另外还有她担当 cover 的曲目）。而更值得注意的还有『愛迷エレジー』一曲的 PV 也是由备受好评的老班底 akka & mirto 制作，配合音乐中的浓厚剧情，PV 所表现出来的出色作画和速度感都令人印象深刻。最后一段副歌的高扬感令人不免屏息，而 DECO 的风格与才能也在这首中一展无遗。

至于 12 月 15 日压着发售日投稿的『**トリノアイウタ** feat. GUMI』在旋律上听来并不陌生，曾收录于DECO在7月发售的专辑『パラヴレルワールド』中的『**リノリウム**』便是本曲的原版，而这次翻新的『トリノアイウタ』中最为让人惊奇的便是作词的名字——柴咲コウ。在本次的 CD 中 DECO 明显加强





了与 pro 音乐界的联合，柴咲的作词也同样体现了这一点。而歌词所基准的twitter的世界，在りょーの的 PV 下也备显文学的气息，成为名副其实的“小鸟的爱之歌”。

无论是音乐还是 PV 都有着令人惊叹的高质，喜欢 DECO*27 那独特夹杂着复杂心情的爱歌哀歌的 fans，这盘 CD+DVD 的大作不买可当真可惜了哦！！

将对音乐的理解融入文字之中 厚重的书道魅力

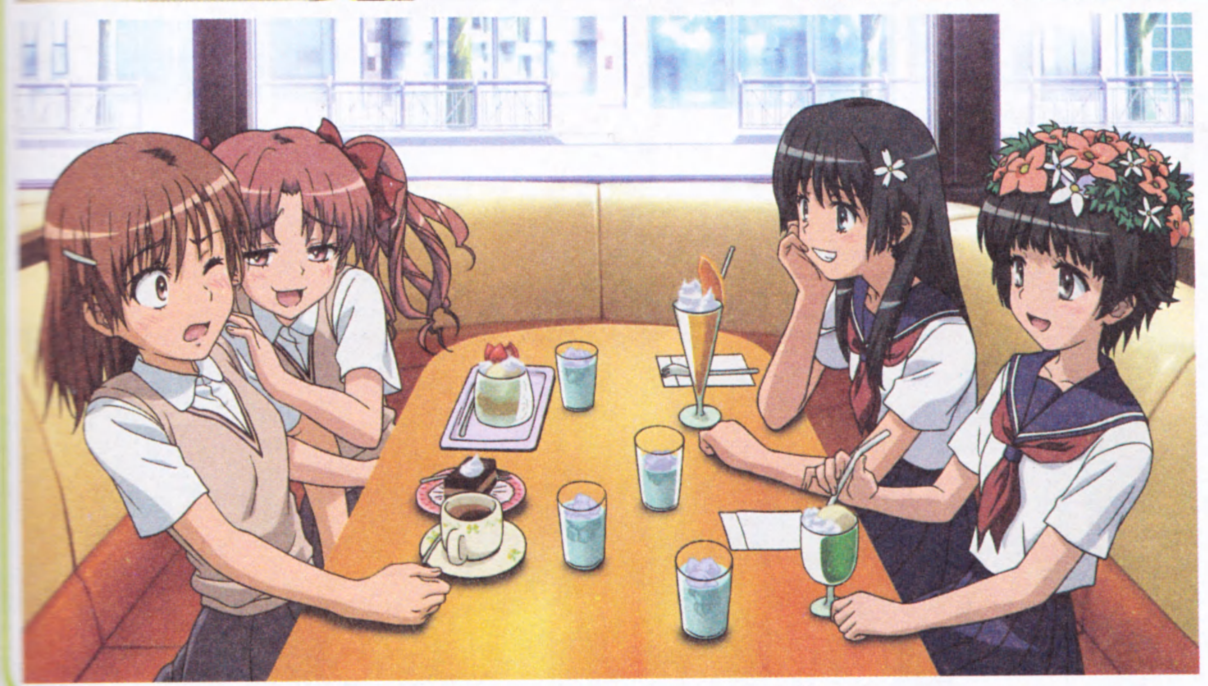
和中国的书法略有不同，日本的“书道”总带有点狂气之感。以书道的形式制作的音乐 PV 在强调文字的同时，却又不同于以往以字体变换、炫丽的动画效果为主的文字系 PV，而是真正将文字的美感孕育于亲笔所写的毛笔书道之中，其中蕴藏的韵味令人回味无穷。以 GUMI 曲『全力失踪。』的腹话翻唱版为基准，12 年间习得书道的**かせな**（＊TωT）所投稿的書いてみた PV 正是这样一个将书写者自身对歌词的理解纳入其中的优秀的 PV，而歌曲本身的内涵也相当适合书道这种形式的表现。虽然“書いてみた”tag 下已有一些先作，但还是迫切希望这个类别能有更多高手加入呢。







本月最上脑音 MAD 没有之一 危険な黒子



『危険な○○シリーズ』(危险的○○系列)倒不是一个新捏他，以出自超级马里奥 RPG 中的『対武器ボス戦』一曲作为基准音，恰到好处的节奏和有些喜感的旋律最初作为一个吉幾三的音 MAD 的主旋被拿来加工，当时的题目『危険な幾三』也正是之后危险系列的原点与元凶。虽说是老捏他，但近期的『危険なイーノック』(sm12029638)、『危険な佐天さん』(sm12804601)、『危険な黒猫』(sm12591942)等作品显然将这个系列的流行度重新抬高，而 12 月 18 日投稿的『危険な黒子』(sm13060333)更是中毒性满点让人难以自拔！和大多 MAD 以简短台词反复编集的形式相比，将较长的台词调整节奏以配合旋律更让人感觉到笑点满载呢！当然，黑子那用头撞击桌子的鼓点、“呜呵呵嘿嘿嘿”的绝妙演技和音乐的天衣无缝更是令人惊叹！nico 人气变态黑子的倾情演出简直让人无法从 LOOP 中摆脱出来！

Nico 新闻！ 天上人也爱上了 nico 动！？千万大陆 nico 厨何去何从？

不得不说 12 月最让人绝望的新闻莫过于 nico 动被无情屏蔽的事实了。一夜之间广大国内的 nico 动用户哀声遍野，纷纷爬墙私会旧情人新情人二次元人三次元人，为的只是平日那些不可或缺的治愈。对于 nico 中毒颇深的笔者而言也大受影响，不过随身备一点含笑半步颠一类的轻功工具总归有些好处的……嗯，你懂的。另外值得推荐的居家必备网站还有 BRIDGE（http://g2labo.orz.hm/bridge/），主要用途在于下载 nico 动视频的这个网站，推测视频的寄放点与 nico 动原址不同，因而虽然有时可能需要费些功夫和时间等待转换，但还是能在不攀岩锻炼的前提下看到 nico 动。此外专门用来下载 nico 动音频文件的网站诸如にこ☆さうんど等（http://nicosound.anyap.info/）更是不可或缺，大家都要果断存入收藏夹哦！不过笔者还是真心希望在读者您看到这段文字时这个新闻已经彻底失去时效，成为历史。我还是怀念能直接登录 nico 动的哈皮日子啊……（远目）。



穿越年末的修罗场

近期Galgame发售预览及回顾

■文／忧郁的凉宫遥、千华、windchaos、秋叶
（本文仅代表作者本人观点）

在全球化温暖的大潮中，我们又将迎来新的一年。过去的一年不管是成功，是失败，不管是啪啪啪满载的 Real 充，或者是蹲在家撸管的 loser，时间对于所有人总是平等的。本文旨在让大家能够节约收集情报的时间去干些各种各样稀奇古怪的事情，以及培养众生平等的吐槽精神。废话少说，让（哔——）来得更猛烈一些吧！

好不容易的圣诞档期，你们都干了些什么啊混蛋！

游戏界有个臭名昭著的公司——暴雪，跳票是天经地义，不跳票恐怕只存在于幻想之中。那位传说中的斗士曾经说过，“大丈夫，没问题”……然后他就果断地“跳”了下去。而不幸的是这种风气已经蔓延到了日本 galgame 业界，并且愈演愈烈。这轰轰烈烈的跳票大潮背后……若是让上条当麻的幻想杀手摸那么一下，出来的就是千疮百孔惨不忍睹的半成品。最直接的结果是，圣诞主打菜要拖到来年春天，圣诞怎么办？圣诞就是 real 充的节日？各大厂商在 2010 年的圣诞档期，彻底把我们给抛弃了。我们在这里先回顾一下过去俩月，这群混蛋在冬天都捣鼓出了些什么东西。

先来看看最不上进的家伙们。『魔王を征服するための、666……の方法』（图 1），它绝对不是农药，它只是来自 CROWD 的一个 fandisk，如果你把它理解成为了征服魔王可以使用 666，那也无伤大雅。『祝祭のカンパネラ！』（图 2），它也只是一个 fandisk。『聖なるかな外伝 · 精霊天翔 ～ Crystal Friends ～』（图 3），它仍然只是一个 fandisk。

Fandisk 骗钱太多了？没关系，我们还有复刻骗钱术。『School Days HQ』（图 4），他们添了一个世界被干掉的结局以及若干东西之后拿出来复刻了，这样两名女主角之间的互杀次数就公平了。Overflow，这家厂商为世界女权做出了杰出的榜样，永远领导着道德潮流。『星空のメモリア COMPLETE』（图 5）、『カスタムレイド 4 ＋＋』和『らぶデス 555！』（图 6）花样完全数量繁多，高举宅傻钱多速来式的经营策略大旗。这些例子足够说明问题了吧。

当然，下三滥卖画的，卖（哔——）的，或者那个该死的字面意义上的卖肉的『デブプラス』（图 7）（和 love+ 差一个字，而デブプラス的字面意思就是……胖子＋），这些根本就没有谈论的必要，世界上绝对不缺傻 X。

再来看一些上进的废物



Akabeesoft2，『俺サマのラグナ Rock』（图 8），笔者看了一眼制作公司，哦，车轮之国那公司。再看了一眼类型，“血の流れない国取り SLG”。于是忍不住又看了一眼最后那三个英文字母，心想是不是最近压力比较大，把 AVG 看成 SLG 了。等擦了好几次眼睛发现没有看错之后，又回去看了一眼公司名字，发现公司名是 Akabeesoft2TRY。好嘛，拿个分组的作品来坑爹吗？洗洗睡吧。事实证明，他们确实可以洗洗睡了。

『星空へ架かる橋』（图 9），俗称架桥。Feng 社自从 3 年前的夕阳西下的坂道以来，就再也没有拿出过东西来，大致是靠着动画化和其他的资金链赖以生存。苦苦憋了 3 年，只憋出这么一个个人画展，简直就是业界效率低下的反面典型。好吧，其实很多公司也没资格笑他们。个人画展这东西，从 Studio.ego 的山本大妈以来，就从来没有在业界消失过。

『Chu × Chu アイドる 2 - melodies × memories』（图 10），玩尽噱头的秋叶原系作品典型，反正是偶像题材，卖肉，卖萌，这作品哪样都不缺，顺便还可以卖卖歌。制作厂商可以大声地宣称，“我们只花了一年多一点就





捣鼓出了这东西，而且比起一代来有了长足的进步"，然后当着 Feng 社的面放声大笑。确实，这东西出了 2 代是让笔者有点惊讶的，而且，根据评价来看确实比起 1 代有进步。但是，别忘了，你们开画展可是开不赢 Feng 社的呀。依葫芦画瓢，弄个续作，反正也只是撑撑门面，没啥实质性的改变。

『しゃーまんず·さんくちゅあり—巫女の聖域—』，Alicesoft 在大帝国之前的垫脚石，一个有着不知所谓的战斗系统的作品。又是个人画展，要不是看在 Alicesoft 的面子上，连提都懒得提了。不用洗，直接睡。

『あるびじ学園 1.5』(图 11)，Circus？他们除了 DC 还有别的创意么？其实有，但是那是多少年前的事情了。现在的 Circus 除了炒冷饭，还真不知道他们干了什么。哦对了，圣诞当然也少不了他们，『D.C.Dream X' mas ～ダ·カーポ～ドリームクリスマス』(图 12) 将在圣诞节发售。骗钱骗到这个份上，真的是一种本事。还有别的卖画流但是本身平淡无奇的，笔者就不说了。比如说巧克力什么的，深崎暮人之类的……

当然，全是废物的话，galgame 界早就完蛋了，冬天的寂寞里，还是有几个能上台面的作品的。Liar Soft 的口碑一向不错，新作『紫影のソナーニル -What a beautiful memories-』(图 13) 保持了较高的水准，尽管他们做出来的作品更倾向于自娱自乐；Pulltop 的『恋神 - ラブカミ -』(图 14)，虽然说不上神作，但是据说质量尚可。Elf 的『人間デブリ』姑且也提一下吧，该说剧情浓厚多汁么……elf 走的路线已经脱出了萌系主流了，但是作品品质还是能够得到保证的。

然而，就这样而已么？我们的圣诞大作在哪里？我们的圣诞礼物在哪里？

新年与排雷与跳票



新年将至，有不少作品都将面世，我先在这里排出一些，其余的会在后文做详细介绍。

首先是 12 月里，Purple Software 的『初恋サクラメント』(图 15)，ゆずソフト的『のーぶる☆わーくす』(图 16)，AbelSoftware 的『まるめる ～ソウシンシャは@未来～』(图 17)，都是可以小小地期待一下的作品。过度期待的话，很可能会中地雷，那群厂商别的不说，骗钱还是有一手，这之中当然就有地雷骗钱术，但是，毕竟还是可以小小地期待一下。剩下的还有几个不怎么看好的，山本大妈的那个『神楽幻想譚～妖かしの姫～』(图 18)，Atuworks 的『プリンセス☆ストライク！』(图 19)，以及 skyfish 社的『よついろパッショナート！』，就这几个厂现在的状况来看，不怎么值得期待。

然而，在这么一大串的名单里，大家是不是觉得少了点什么？Leaf 呢？八月呢？还有几个大社圣诞在干嘛？放假？全体泡茶泡温泉泡妹子？回答是，不，搞不好他们还在加班呢。

当我们站在圣诞中心呼唤缺席的大厂的时候，你会发现——他们没赶上趟。看看 1 月的







阵容，Frontwing 的『グリザイアの果実』（图 20），RococoWorks 的『ヴァニタスの羊』，SORAHANE 的『AQUA』，Leaf 的『星の王子くん』，还有池上茜担当的『With Ribbon』（图 21）等等，阵容是相当不错的，绝不比 12 月差。谁愿意把游戏推到 1 月发售？记得去年 Leaf 的 White Album2 的悲剧么？从圣诞节跳到 2 月。没错，它们就是跳进杯具里的人参。

而『星之王子』明明是 12 月的作品，结果跳票到了 1 月。『With Ribbon』，则是池上茜个人画展系列就不多说了，信者自信，想撞墙的人也可以自便。然后又翻了翻，发现 1 月居然还有『Canvas4』（图 22），分析了一下之后得出一个结论：这系列到这一作算是完蛋了，就这个作者阵容，F&C 真是毁游戏不倦啊。至于其它的那些大厂作品，诸如该死的型月社的『魔法使之夜』（图 23），KEY 社的『Rewrite』，Leaf 的『White Album2 Closing Chapter』，八月社的『穢翼のユースティア』（图 24）之类的，保不准还要玩些跳票的把戏，最后他们啥时候能把游戏做出来交给玩家们实在是个充满悬念的谜题。

对于 galgame 业界来说，频繁地跳票并不是件好事。对于高成本体制的 galgame 制作来说，虽然参与人员少，但是相对于较长的开发周期和贩卖数量而言，其本身的成本已经相当高了。目前的 galgame 公司只是一味地思考如何削减成本，一味地缩短作品周期，压缩人工，结果就是各种惊天大雷，各种跳票的产生。你再怎么压缩计划，完不成的东西就是完不成。当然，这里要排除骗预约数或者制造噱头之类的花招，但是如此大规模的跳票风潮，证明 galgame 开发的体制遇到了瓶颈。

俗话说宅傻钱多速来，就和日本的高度经济成长期一样，只要赶上了大浪，马上就能越过去，然而，这些体制上的问题迟早会拖垮他们。或许对于开发商来说，需要考虑考虑怎么才能跳出这个恶性循环，寻找新的着眼点了。



Rewrite

画面

剧情

类型：ADV

厂商：KEY

脚本：田中ロミオ、竜騎士 07、都乃河勇人

原画：樋上いたる

发售日：2011 年 4 月 28 日

2008 年 4 月 1 日愚人节，Key 社的官网上赫赫挂出了新作『Rewrite』的企划，并打出了 Key x 田中罗密欧 x 龙骑士 07 这样豪华的字样。起初人们都以为这是众多 Gal 会社愚人节的例行玩笑之一，直到第二天官网并未撤下大家才发现这次的这个豪华的阵容竟然是真的。虽说大魔王麻枝准在『Litter Busters!』之后就宣布封笔不写 Gal 剧本了，在『Rewrite』中只负责监修和音乐，但这毕竟是 LB 之后 Key 社的正统作品，加之招来了田中罗密欧和龙骑士 07th 两个重量级外援，自然是备受瞩目。

游戏的体验版已经于 6 月 25 日作为『科多 Wafter』初回限定版的特典附赠，并且澄清了 2010 年愚人节时放出的工口版消息是愚人节恶搞，游戏还是全年龄向。『Rewrite』是 Key 社第一次采用 16:9（1280x720）的分辨率，从体验版的实际效果看樋上大妈的原画在高分辨率下的表现还是不错的，此外从菜单的效果来看，那么多年了 Key 社的技术能力终于有点进步了。另外游戏中的 GPS 系统不但关系到大地图上的事件，同时也应该会在一定程度上影响到游戏一些关键剧情的触发。

说完了系统还是先来看一下这次『Rewrite』这作阵容的分配，大魔王退居二线负责监修和音乐之后，整个游戏的企划是由樋上大妈来负责，剧本的主笔是田中罗密欧，并不是社内麻枝准的接班人从『智代 After』和『Litter Busters!』起开始崭露头角的都乃河勇人，至于龙骑士 07 嘛，就当他是打酱油的好了。音乐方面有人说这次折户伸治的音乐没有以前那么神了，这个还是仁者见仁，个人觉得要到正式版出来后再做评论。

其实从三位脚本家的角色分配来看就能够看出些端倪，田中罗密欧负责的是神户小鸟和千里朱音的剧情，这两位一位是第一女主角一位是超自然研究会的会长，通过体验版和之前『电击 G’s Magazine』上对樋上大妈的采访中可以看出，剧情至男主角天王寺瑚太郎和身边的后宫们（？）加入超自然研究会，换言之到体验版剧情结束为止才刚刚拉开帷幕，不过从中也能推断中小鸟和“魔女”朱音是这次剧本中最接近真相的两个人，整部作品的主线剧情应该都是由田中罗密欧来主笔的。如果之前接触过罗密欧氏作品的玩家可以深深地从『Rewrite』的序章中看到『CROSS+CHANNEL』甚至是『最果てのイマ』的一些影子。而都乃河这次负责的凤千早线和中津静流线相比之下虽然还是女主角的平行世界路线，不过这两位就没有罗密欧笔下的两位女主离真相那么近了。至于龙骑士负责的此花露西亚线，一看就知道是离真相最远的一条线，甚至在体验版中只有舔食器的一系列剧情，连怎么加入超自然研究会的经过都省略了（应该是体验版出来时龙骑士这段剧本还没写好），所以说龙骑士 07 这次只是来搅基打酱油写一条无关紧要的副线的，毕竟他自己手头还有那么多坑坑着呢。

再来猜测下『Rewrite』的主线剧情，光是官网首页的一张图就已经透露了许多信息：女主角神户小鸟站在风祭都市的森林前，两边打出了“——那个女孩的，那样的命运，真的能够被改写吗？”而『Rewrite』的 LOGO 背景的那个类似轮盘一样的东西也值得让人遐想万分，游戏的对话框内也用了这样的标志，到底暗示了些什么和主线有多大的联系就只有等正式版才知道了。目前已知故事的背景设定可以简单地概括为男主角瑚太郎来到绿色都市风祭后和小鸟、吉野这样的伙伴过着平凡的每一天，在收获祭前瑚太郎开始了收集新闻素材的打工并收集起了 UMA（未确认生物）流言。过程中瑚太郎向超自然研究会的会长千里朱音寻求帮助并把后宫们（误）都卷入了超自然研究会，此时瑚太郎还没有意识到自己的行为已经和谁也不知道的“真实”联系在了一起。

樋上大妈的企划加之罗密欧的主笔故事毫



无疑问朝着玩家发现了世界的真相后哭得稀里哗啦的正统 Key 式泣系路线前进，在日常的超自然研究会的活动中逐渐发现真相推进伏线，应该就是 Rewrite 剧本的整体思路。虽然名为『Rewrite』(改写)但是樋上在『电击 G's Magazine』的访谈中明确否认了 loop 的可能性，那么剧本的走向就是边挖瑚太郎和小鸟甚至是朱音的黑历史，一边让瑚太郎对既成的事实(那个女孩的命运)进行补救。矛盾的重点就在于瑚太郎的黑历史，当年瑚太郎到底做了些什么？目前的猜测大致有两种可能：1、瑚太郎对小鸟做了什么。2、瑚太郎的不作为让小鸟身上发生了点什么。从现在来看后者的可能性很高，所以说剧情与其说是“改写”不如说是瑚太郎对小鸟在还债。

从体验版看游戏的设定中还是加入了一些超能力系的东西在里头，比如天王寺瑚太郎的能力和神户小鸟的灵感。从体验版中一处瑚太郎爆发出能力的剧情来看，这种能力应该是一种临时的强化系的能力，并且反复使用可能会对身体造成一定的损伤，这种能力的产生应该和 2 年前瑚太郎走后门进入风祭学园的事情或者之前猜测的小鸟的身上发生的黑历史有关。至于女主角神户小鸟的灵感，樋上已经说了不是除灵也不是退魔，可以肯定的是和风祭的那片森林有关，到底那片森林藏有怎样的秘密？背景的那棵大树自然而然让人联想起了『CLANNAD』中联系真实世界和幻想世界的那棵树，这一回在这棵树前又会有怎样感人的剧情发生呢？顺带一说体验版的剧情已经有人怀疑小鸟的母亲是不是亲生母亲了。主角瑚太郎能力的秘密、女主小鸟的灵感、“魔女”朱音的身世背景和政治黑魔法、静流的虹膜异色症、迷之转校生千早……至于龙骑士的露西亚？继续打酱油，只知道是个类似智代但又比智代害羞的角色。

剧情走向的分析暂时就到这里，体验版的剧情暂时也只能猜测那么多，接下来就等 2011 年 4 月 28 日游戏的正式发售了！你能够改写那个少女的命运吗？让我们准备好纸巾等待着 2011 年 4 月 28 日 Key 社又能给我们带来怎样的奇迹。

星の王子くん

画面

剧情

类型：ADV

厂商：Leaf

原画：トメ太（小原トメ太），ぴめこ（さくら小春）

脚本：永田和久

发售日：2011年1月28日



2010年，正当『白色相簿』系列大放光彩，吸引了高度关注的时候，一直在王道中寻求创新的叶子社又于初秋时节公布了这一款完全新作的『星の王子くん』。这款标榜着新感觉美少女游戏的作品，将融合学园，SF，传奇，动作甚至经济（？）等多彩要素，演绎一出能够让人捧腹大笑的恋爱喜剧。

大杂烩我们可以理解，爆笑也没问题，可所谓新感觉是什么意思呢？首先，故事的主人公是一个名叫星野王子的男孩，他不但受属性明显，还带有十足的伪娘气质。因此被人赋予了一个可爱的昵称——"星之王子君"，在男女生中间都很有人气。第一女主角则是有名的御好烧（お好み焼き）店家的女儿，从发型到体态都给人一种丰满的感觉。制作者们经过商量后合力为她做了设定：颇有肉感，投入恋爱之后就会深陷其中不能自拔。这样的男女主角都是至今为止叶子社的游戏中没有出现的类型，除了他俩游戏中还会有超过30个角色登场，他们将共同在接二连三发生的各种麻烦、事故、意外和坑爹中，展开一幕幕欢乐剧。

当然，更重要的是主人公会在这个过程中与妹子成就恋爱。官方公开可攻略的其他女主角们更是像一个怪人集团：有可以自己变成各种电器的机械娘，有世界级大企业的首席CEO少女，有能与猫狗交谈的神秘巨乳保健委员，甚至还有一个俄罗斯混血的朝气十足的……伪娘。好吧，攻略伪娘已经不是先例了，可再加上主人公也是伪娘又会怎样呢？我们究竟应该看做是正常向，是百合，还是搅基？制作人在访谈里明说这位伪娘也会有推倒戏，那么，伪娘控或者百合控是不是可以摩拳擦掌试试新口味？

然后，我们回头看看游戏的制作STAFF。画师小原トメ太和さくら小春两人一直以组合"QP:FLAPPER"的名义参加了各种同人活动和商业企划，最初让他们名声大噪的就是2006年叶子社不按常理出牌的产物之一——『鎖 -クサリ-』，这部含有凌辱要素的阴暗作品并没有多正经的CG，但大量凌辱图倒是展示出两位画师扎实的画功。值得注意的是，由于在『锁』中他们设计的人物大多都是平胸，本次则有意识地都画成了巨乳（当然，伪娘除外）。脚本永田和久对老玩家来说并不是陌生的名字，叶子社鼎鼎有名的视觉小说第四作『Routes -ルーツ-』就是他的代表作，其灵活多变的文风给人留下了深刻的印象。在杂志访谈中，他们透露了一些作品的细节，譬如该作企划的初衷就是抛开一切包袱制作一个纯粹让玩家能够享受游戏中日常生活乐趣的游戏，因此才会集合了各种奇怪而新颖的点子；另一方面，游戏中的推倒戏似乎会颇为"浓厚"——或许这也就是选择小原トメ太和さくら小春担任画师的原因之一。

原画和脚本都曾经在叶子社不断创新的道路上留下了自己的脚步，如今两者合作以谋求另一种新境界——至少我们可以肯定，这款『星之王子君』不会无聊。



ヴァニタスの羊

画面

剧情

类别：中世纪欧风战记浪漫群像剧

剧本：J-MENT

原画：笛

厂商：RococoWorks

发售日：2011.01.28

『ヴァニタスの羊』是RococoWorks的第三部作品，这家厂商是以百合名作『片羽』的主力画师笛以及脚本家J-MENT为中心进行运作的。两人从Tarte时代的『片羽』开始合作，目前已经共同制作了四部作品。Tarte的上家公司ディール自2000年成立，2001年设立了Tarte品牌，一共发售了9作，其中最后一部『片羽』被广大玩家公认为不可多得的百合神作。

遗憾的是，虽然『片羽』各方面表现优异，却未能挽救公司破产的命运。所幸，因『片羽』而名声大噪的笛和J-MENT在RococoWorks









开始了新的征程，虽然Rococo的几部作品只能算是不愠不火，不过大家至少有个盼头，希望两人能再次为我们带来『片羽』一样经典的百合作品。

『ヴァニタスの羊』延续了笛和J-MENT作品的一贯风格，浓郁的中世纪欧风充满了浪漫气息，而角色群像剧这样风格的作品在Galgame之中也显得比较特别。这些要素，似乎都像是从『片羽』身上继承过来的，也让人多了一分期待。故事的整体构成也和『片羽』相仿，分为过去篇和现在篇两个部分，讲述9年前往事的过去篇已经在体验版中和玩家们见面了，在批评空间上获得了不错的评价，由此来看，过去篇在整个故事中所占的比重应该不会像『片羽』中的"黑羽篇"那么大。也有人发表评论表示Rococo的前两部作品的收尾都非常鸡肋，希望新作不要走上相似的不归路。

故事的舞台是城塞都市——エンゲルブルク，少年クロード（库罗德）和魔术师父亲**エリファアス**（埃利法斯）在旅行途中经过这里，救下了一位被一群大汉们追赶的少女，这就是减色之クロード和小兔テレーゼ并不太浪漫的初次邂逅。不过，让所有人意想不到的是，两人的相遇会发展成为动摇整个城塞都市的重大事件。故事的一个重要设定是魔术，这和游戏的整体氛围非常搭调。所有的角色都拥有自己的称号，比如男主角クロード的幻色（幼年期是减色），女主角テレーゼ的牧羊（幼年期是小兔）。与之对应，大部分角色也都有自己能够使用的魔术，男主角的魔术"画笔"能够改变他人视觉中看到的色彩；女主角的魔术"羊之王国"能够感受到试图靠近自己的人的意志，；男主角的父亲"虚风"エリファス的魔术则是禁忌之术"石面包"，能够歪曲他人的认知，让人把幻觉当作现实。从目前的人物信息以及体验版的故事来看，名为"石面包"的禁术可能会成为解决故事谜团的关键，而且男主角的魔术怎么看都和他父亲的魔术有着相似点，这大概也会成为左右故事走向的一个关键点吧。

『ヴァニタスの羊』这个标题中出现的ヴァニタス是从拉丁语发展而来的外来语，写成罗马字母则是vanitas，是指一种富有寓意的静物画，16世纪到17世纪发源于欧洲北部，对此后的西方美术产生了很大的影响。这个词从语源上来说，是拉丁语中表达"空虚"和"虚无"的词语，与现世的虚无这个概念有着很深的联系，因此在艺术表达中经常对象征着死亡的骷髅头以及腐烂的水果之类的东西进行描绘。把ヴァニタス这个词塞到游戏标题中，一方面可以显得非常装逼，另一方面这个词所代表的空虚、虚无的含义也和故事的发展有着千丝万缕的联系，游戏的整体风格和这个词搭配起来还是颇有韵味的。标题中的"羊"则毫无疑问和女主角的魔术紧密关联，这个黑长直的少女无疑是故事中最重要的女性角色了（总觉得看她的人设能看到『片羽』中公主的影子，会让人产生强烈的怀旧之感）。

『ヴァニタスの羊』这部作品从整体感觉上来说给人的感觉不错，原画和剧本相比更多的玩家可能会冲着笛的原画而来，而且群像剧这种故事模式对于玩惯了主人公单一视角游戏的人来说也许是个不错的选择，毕竟J-MENT在『片羽』中的表现还是非常不错的，大家不妨期待一下这部作品吧！

脚本组

White ~ blanche comme la lune ~

画面
剧情

类型：ADV
厂商：ねこねこソフト
原画：秋乃武彦等
脚本：片岡とも等
发售日：2011年2月25日

不像八月社、马戏团等大手社团那样声势浩大，也不像minori那样渐渐学会了高调宣传，拥有中坚实力和评价的猫猫社（nekoneko soft）始终保持了低调的风格。在猫猫还魂后的初回作『そらいろ』中，片冈**とも**与佐藤裕美一同歌唱了与数年前相同的那一片天空，在玩家心里留下一片清澈的涟漪。时隔一年之后，片冈说出的又是一个似曾相识的名字——"White"。许多老玩家应该记得2000年猫猫社的处女作『White ~**セツナサのカケラ**~』，讲述的是一个"发生在冬季的略带伤感的日常恋爱故事"，而本次展现在我们面前的却是一个完全不同的世界。官网与12月16日公开的体验版一如既往地是用本作的新素材和现有旧作素材拼凑起来的，其中包括充满吐槽点的角色介绍，并单独用了一段内容简单介绍了主人公及其妹妹，而主体部分是经过节选的作品序章。

故事发生在现代，2012年2月。主人公是一个25岁的青年杂贺重朝。十几年前父母双亡后，他一直与亲生妹妹相依为命，如今从事着一种比较奇怪的职业——为保险公司调查人寿保险客户死亡的真伪，用本人的话说即是"寻人专家"。他前往与那国岛（日本最西的岛屿）出差时遭遇风暴，等他再度睁开眼睛，却发现自己身处一个异样的岛屿。这里遍布中世纪风格的建筑，并且找不到丝毫现代化的痕迹，别说电话，岛上的居民甚至连电的存在都不知道，主人公无法离开这座岛屿也无法与外界取得联系。尽管回家心切的主人公出于职业本能，并不相信自己穿越时空或是经历神隐之类荒唐的推想，但他确实也从这里感觉到了与世俗不同的东西，特别是身居岛屿领主地位的两位年仅10岁的双胞胎少女。在这个没有尔虞我诈的环境里长大的她们，拥有真正的纯洁……

无垢，纯真——片冈指出，这也就是本次White的意义所在。妹妹玛丽卡（Maricca）是主人公来到这个被封锁的岛上最初遇到的少女，性格稍微有些弱气，猫猫传统的**ぽんこつ**系角色。而姐姐普莉吉托（Brigitte）相比妹妹则不坦率，是个典型傲娇萝莉，对许多事物都抱有浓厚的兴趣并且很积极。她们俩都对从"异国"而来的主人公抱有浓厚的兴趣，也很亲近他。站在姐妹俩代理监护人位置上的迦南（Canaan）则是一个相当特别的女性，她面部有一道伤疤，而且只有一只手臂，据说这都是以前在"战斗"中留下的伤痕。主人公与她们共同起居，渐渐习惯了岛上的生活，心中却隐约察觉这座岛上的一切都是岛民们为蒙蔽姐妹俩而制造的假象。体验版最后，主人公终于找到了揭穿岛民们谎言的证据，然而迦南却并不为之动摇，在答应放他回家的同时向他提出条件——让他带着姐妹俩一起离开这庭箱的世界去接触社会生活。

体验版公开了不少玩家关注的信息，可同时也留下更多谜团：迦南等人究竟出于什么目的让姐妹俩在那个封闭世界中长大，又为什么现在要让她们走进社会。迦南提到自己的真实年龄是50岁，可精神年龄却只有20来岁，这又意味着什么……这些或许只能在游戏中去找答案了吧。

此外，不得不提的是，片冈在杂志采访中曾表明除了最初公布的三人，还将登场两位可攻略的女性角色。目前来看，主人公的实妹杂贺萤应该八九不离十了。又是实妹又是幼女，体验版还有各种放尿和露点……这次的猫猫真的没问题么 = = ?















世界征服彼女

画面

剧情

类型：ADV

厂商：Navel

原画：西又葵

脚本：東ノ助

发售日：2010 年 12 月 24 日

“是我是我。听我说呀叔叔，你们国家那儿的人狙击我了对吧？咦，你不知道？我也不知道呀，管你那么多。听好哟？再有下次，小神可是会去揪叔叔国家里那女神像的脸的哦。”

让你听到自己的女朋友或者说青梅竹马一大早上学出家门的时候在大街上这样跟人通电话，会有怎样的感觉？如果再告诉你那“小神”是一台超越世界科技水平的巨大机器人，又有什么感觉？没错，很糟糕对吧。放心吧，更糟糕的是——她对这一切都是认真的！而要将这些破天荒的内容变成现实的，就是 Navel 于 2010 年公布的年度大作，将在平安夜（截稿时未到）发售的『世界征服彼女』。

西又葵也好，铃平广也好，Navel 的营运及作品总是以画师为中心的。在铃平离开成为外注画师之后，单独露面的西又一下子显得显眼多了。本次的『征服世界彼女』从目前公布的图来看很难说她有什么进步，不过只要你不黑她，她笔下的人物还是能让人妥妥地接受。而相比之前的『俺たちに翼はない』，最明显的变化就是配合题材的转变，人物头发或衣着等用色她放开了手脚，使用了比较亮丽的颜色。



『俺たちに翼はない』作为正剧或萌系 GAME 虽然不过不失，可其中充斥的大量无厘头冷笑话，个性十足超脱常规的角色却让作品大受欢迎。担任这一作剧本的是西又从旧 BasiL 时代就一起合作的老搭档王雀孙，这位拥有固定 FANS 的剧本写手最大的毛病就是写作速度缓慢，因此其 Fandisc 的剧本全权交给了在本篇中打副手的東ノ助。于是当发现这张 Fandisc 竟然比原作还要无厘头时，玩家们都明白了：这東ノ助就是一个讲笑话的专家。而本次『世界征服彼女』不单剧本由他来写，负责作品总企划的也是他，于是故事和人物设定从最开始似乎就已经放弃了“常识”这种东西。



和你一起长大的邻家女孩暗野梦子温柔能干，每天叫你起床给你做饭，外貌又在平均水平之上，值得骄傲的程度……别以为这是非常传统而理想的构图，世界征服彼女的名号不是盖的。她从小学就看懂相对论，还在上高中就造出了可以轻易压制全世界的超巨大机器人；各国政府为了讨好她会偷偷送上各种世界珍品当小礼物；受到一些毫无威胁的袭击之后，作为反击会轻轻松松毁掉对方国家标志性建筑或半个城市，而征服世界后想做的事是诸如把比萨斜塔扶正、颁布法案给猥亵罪和制作工口游戏诛九族之类……至于她之所以变成这样都是因为主人公什么的，我们可以一笑而过。

除了这样一个分不清是天才还是白痴的第一女主角，作品里还有喜欢超级梦子，百合属性满点，并视天下男人为臭虫的后辈栋本椿子；有整天讴歌祖国万岁平时说话不准你头抬太高的贵族小姐花之宫亚子；还有一直沉默寡言，对你态度奇怪的无口同学古奈菜子；最后剩下温柔可人的冬野樱子虽然看上去是本作里唯一的正常人，可背后肯定也隐藏了什么秘密……

体验版开头不久，梦子就在自家门前通过电视采访满脸笑容地向全世界宣布差不多该开始正式征服世界了（认真的）。然后不等观众喘过气来就让把个性写在脸上的角色们一个个陆续登场，节奏紧凑而富有弹性，尽管没人能看明白这究竟要讲些什么。官方举行的角色投票中梦子赫然落在最后，想来这也是理所当然，个性越是突出越容易引来观众明显的好恶差别，而这一说法延伸到游戏本身也适用。虽然我们不能期待这款游戏有多萌有多感人，但应该可以肯定，这部无厘头的闹剧一定会很有趣。



アザナエル



画面

剧情

类型：ADV

厂商：ニトロプラス

原画：津路参汰

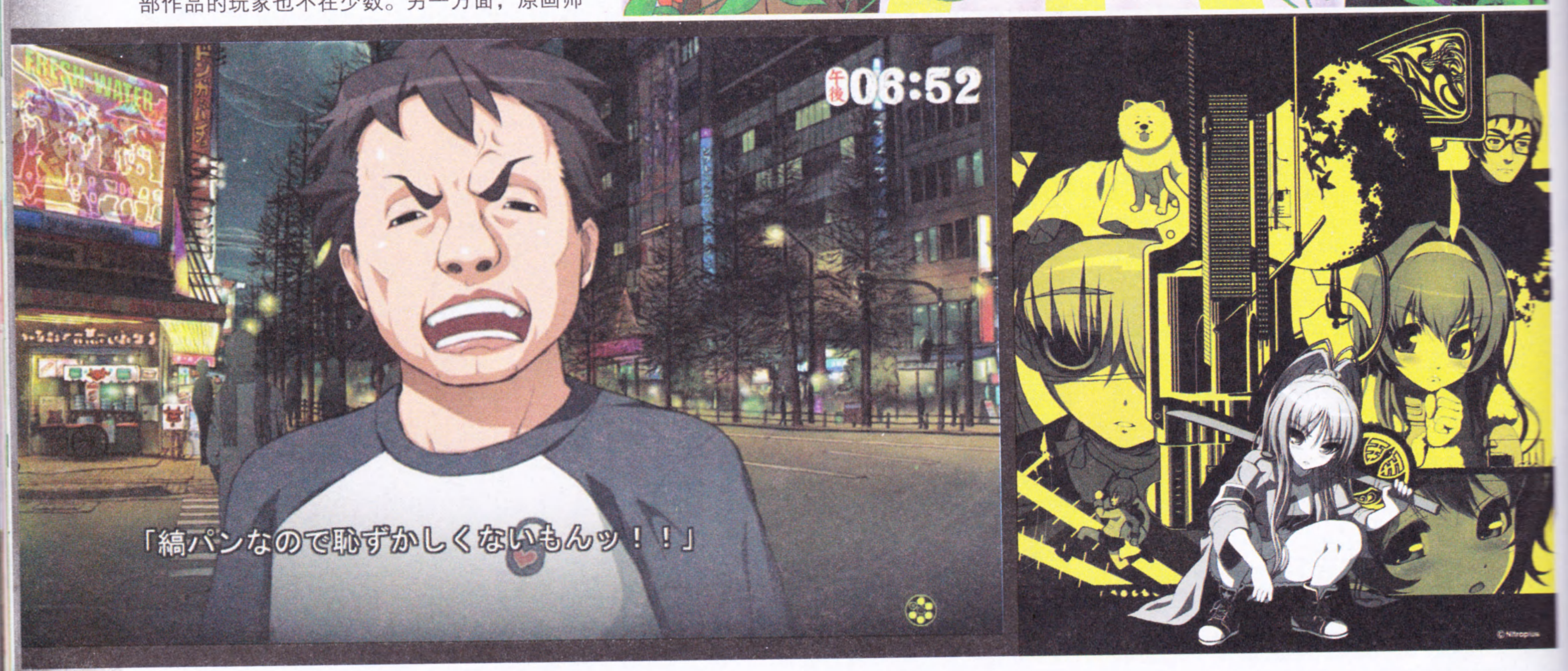
脚本：下倉バイオ

发售日：2010 年 12 月 17 日（已发售）



アザナエル（Axanael），Nitro+ 在 2010 年底交给玩家们的一份答卷，在圣诞节前一个礼拜正式发售了。作为氮离子在『装甲恶鬼村正』之后的第一部正式新作，这部作品受到了广大玩家的期待。担当本作制作主力的是脚本家下倉バイオ以及原画师津路参汰，两人都是氮离子培养了多年的未来之星，他们经过之前合作『スマガ』时的磨合，在本作中的配合会更加默契吧。

下倉氏的处女作『月光嘉年华』以意大利为背景舞台，创作了一个略带黑色电影风格的浪漫故事，得到了不错的评价。第二部作品『スマガ』就是和津路参汰合作完成的，虽然在一部分氮离子死忠眼里是一部偏离了 N+ 传统热血燃系风格的"离经叛道"之作，不过喜欢这部作品的玩家也不在少数。另一方面，原画师



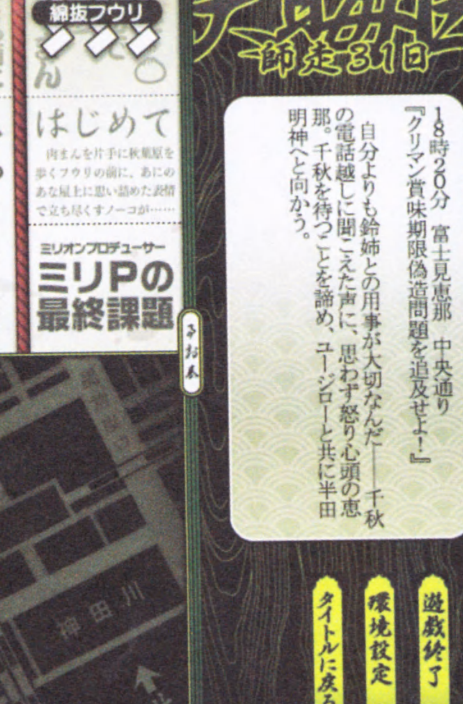


津路参汰在经历了几年的磨练之后，早期画风偏幼的特点似乎稍有改善（虽然LOLICON们肯定会失望），『スマガ』中的角色几乎清一色都是可爱的圆圆的眼球，眼眶也趋于圆形，加上让人看了就像捏一把的婴儿肥的脸型，让一部分玩家难以接受。不过在新作中这种情况得到了改观，女主角之一的不良少女沙紅羅的外形就很惹眼，尤其是那一对丹凤眼，真是气派至极。

游戏主要设定的关键点正好契合了标题アザナエル，整个游戏围绕着アザナエル这把拥有实现愿望的不可思议能力的手枪展开，虽然它看上去只是普通的军用及警用2英寸手枪，不过由于长年用于“カゴメアソビ”，吸收了人们的各种感情，因此得到了不可思议的力量，被人们称作受诅咒的枪。故事中的主角们都有各种各样的过去，他们将会和アザナエル相遇并许下自己的愿望。而命运的轮盘在各位打开游戏之时就开始转动，结局如何就看你的运气如何了……虽然官网上的介绍看似中二，不过真正玩了游戏的人大概就能理解上面这段话的







真意了——在安装运行游戏之后，标题画面会有两个选项，一边是选择随机进行，另一边是自己选择一个角色开始游戏，配合着背景音乐的“カゴメカゴメ”，给人一种诡异的感觉，而且更要命的是，选择之后似乎无法回到这个标题画面进行重选（所以那个随机进行究竟会怎么样我也懒得去试了 = =lll

大家要从六个角色中选择一个角色开始游戏，之后的进行和传统的AVG并无二致。不过有一个巧妙的设定“时刻表”让玩家可以在游戏途中随意切换角色视点，也就是说，这整个故事其实是多视点同时进行的，这和传统的男主角单一视点的游戏有所不同。整个故事发生在圣地秋叶原，这点不得不让人想到N+和5pb.合作的『Steins;Gate』，而且アザナエル中同样也满屏幕的捏他，让玩家可以沉浸在欢乐的气氛中阅读故事，想必大家看到“秋叶原”、“big 斋藤（读音与big sight相近）”以及森之妖精比利等捏他出现的时候都会开怀大笑吧，这明显是个非常讨好玩家的设定。

当然真正优秀的游戏仅仅有搞笑捏他支持是远远不够的，下倉氏究竟带给我们的是怎样的黑色游戏，大家亲自体验一下方可见分晓。



画面组

Hello, good-bye

画面
剧情

类型：ADV
厂商：Lump of Sugar
原画：萌木原ふみたけ
脚本：てつじん
发售日：2010 年 12 月 17 日（已发售）

















作品的舞台发生在一个空想的现实世界，由于幕末时期的混乱局面，日本像当初的德意志一样被内乱分裂为东西两个部分。双方在激烈的战斗之后，最终在位于日本中轴线上的临海都市“守乃”签订了休战协定。如今100年过去了，日本内部依然存在“日本联邦”和“日本合州国”两个政权。而当初签订协定的都市成为国内唯一的中立地带，是一块以“不干涉国家间关系”为前提而产生非战斗区域。

故事的主人公是一个隶属陆军谍报机关的少尉，他接到命令，用“东武凯特”这一假名，潜入守乃特别行政区，扮成中学生在天主堂学园过上了学园生活。第一天到达守乃后，他来到曾经的休战协定签署的花园散步，在那里遇到了一位素未蒙面的少女。在少女满脸笑容的闻讯下，主人公不经意地说出了真相：“在这里，我叫东武……凯特。”此时的他还不知道，这一句话成为他人生中很多东西的终结，同时也是他新的命运的开始——

首先，我们必须要盖棺：方糖社（Lump of Sugar）是一个萌系游戏厂商。从05年成立走过了5年光影的该社，其作品在批评空间上的评分总是徘徊于70分上下。单从脚本方面评价，这并不算是一个好成绩，可是从萌GAME的角度来看，方糖社却拥有许多厂商都不具备的安定感。文青朱门优为我们带来的『いつか、届く、あの空に。』那高完成度的剧本，对方糖社来说终究只能是昙花一现，之后的『タユタマ』和『PrismRhythm』尽管都颇有名气，可脚本却都差强人意，大欠火候，终究无法跳出萌GAME的范畴。

本次的『Hello,good-bye』，方糖社找来的脚本家てつじん也是个专写萌系的家伙，并不靠谱。实际游戏推出之后，玩家们对本作剧本的评价大概是这样的：不无聊，可也不有趣。尽管这在天朝绝对没人敢写的背景设定的确很有吸引力，尽管“在充满征争纷的世界里讲述爱”是一个大众又深得人心的主题——可是游戏仅空搭起了架子，没有足够的东西充实其内涵；更何况主人公身为在陆军打滚的军人，言行却并不比路边GALGAME标准主人公高明多少，于是干脆把该作看成萌系游戏来才更有益于大家的心理卫生。

招牌画师萌木原绘制的几位“典型美少女游戏人物”依旧能萌到不少人：传统而有些天然呆的女主角雪代メイ，充满朝气的短发傲娇早乙女**すぐり**，外冷内热的黑长直少女**竜胆棗**，还有双马尾的弱气妹系角色杏子御津，玩家若为了找萌，该作算是绰绰有余。此外不得不提的是，游戏中背景非常精致——夕阳下开满野花的公园，笼罩着严肃而萧瑟气息的广场，气氛极为优美。萌娘，美景，再配合720P的高分辨率，该作能带来的是舒适的视觉享受。或许，这也就够了。









AQUA 

画面

剧情

厂商：SORAHANE

类型：近未来学园剧情视觉小说

原画：秋月つかさ

剧本：ポチくん

发售日期：2011年1月28日

新厂商 SORAHANE 的处女作『AQUA』即将在明年 1 月底和大家见面了。这家脱胎于同人社团トラウムブルグ 7 番地的新厂商在今年 4 月正式挂牌，并在 5 月份公布了处女作『AQUA』的信息。SORAHANE，顾名思义就是空和羽，这个名字来自主力画师秋月つかさ的个人主页，天空会让人浮想起澄澈的透明感，而羽毛代表的翅膀则给人带来温柔和舒爽的感觉，这个名字所包含的寓意也为 SORAHANE 作品的故事提供了明确的方向性——希望给玩家带来清爽而温馨的故事，又能通过故事中蕴藏的淡淡忧伤在玩家的心中留下片片涟漪。

他们的处女作『AQUA』恰恰给人留下了这样的第一印象。打开游戏的官网，首先映入眼帘的就是一张以天空中飞舞的羽毛以及人物脚下充满绿意的大地构成的背景图，透露出的清澈透明的气息能瞬间俘获很多玩家的心。本作的主力画师秋月つかさ以及主力脚本家ポチくん此前经营着同人社团トラウムブルグ 7 番地，两人在同人时代合作创作了『Bye』极其完整版『Bye-INTEGRAL-』，获得了不错的评价，故事让很多玩家感动不已，作为一款同人游戏来说相当成功。在成功商业化转型之后，两人继续合作，秋月的画风比起三年前更加稳定，人物的脸型变得更加自然，ポチくん也经历了一次商业作品的洗礼，相信他对于新作品脚本的拿捏也会更加自然。为了能把自己拥有的全部“色彩”展现给玩家，理科出身的ポチくん将新作的大背景设定在近未来的世界中，而为了展现 SORAHANE 所蕴含的澄澈温馨之感，便在未来世界中加入了田园风格的要素。两人还特地驱车前往舞台设定的现场进行取材，从关东一直开到九州，花了整整八天八夜，往返一共走过了 5000 公里，由于没有走高速公路，两人还带上了电饭锅支持补给。虽然一路上历尽艰辛，不过旅行收获颇丰，他们就此确定了作品的世界观和角色设定等主要环节。

『AQUA』想要表达的主题是生命和羁绊，由于故事的背景定在了近未来，因此作品中出现了很多未来道具，最重要的就是取代了 PC 的“AQUA”。AQUA 是一种 3D 界面端口，拥有 PC 的基本机能，还能利用 ALICE 粒子生成拥有质量的程序，并对其进行控制。AQUA 发售以后，人们的生活发生了巨大的改变，ポチくん试图通过描写拥有了全新技术后人们生活习惯的改变来展现全新的生命价值观以及人与人之间关系的转变。

故事的舞台是一座看起来和科学不太相称、自然风光秀丽的城市月ヶ浜，幼年时目睹了青梅竹马车祸现场的男主角跟着母亲回到了七年间从未踏足的这座城市。在新的学校中，他邂逅了一个浑身湿透的少女，虽然和记忆中的她在外貌上没有任何共同点，但是她的笑容却和记忆中的笑容完全重合了。两位千纱到底是怎样的关系，故事究竟会走向什么方向，一切都由大家来亲自品尝。

官网上略带神秘感的介绍让我对这个故事非常在意，男主角本该死去的青梅竹马是通过什么方式重新复活又站在了他的面前的，这和 AQUA 有没有什么关系呢？虽然一切都是个人臆想，不过带着这个悬念来“阅读”这个故事，也许能够收获更多的惊喜吧。据ポチくん透露，本作并不像传统的依靠选项进行的 AVG 游戏，只是设置了最低限度的选项来让玩家进入不同的角色路线，因此把游戏类型定义成了视觉小说：整个故事按章节构成，每一章节大约有 30 分钟阅读量的文字组成，章节之间穿插了过度用的插图，让玩家能够轻松明快地享受整个“阅读”的过程。

角色设定上来看，三位女主角各有萌点。首先最神秘的“转生”青梅竹马野野宫千纱具备天然呆属性，她因为一些意外事件开始了和男主角在同一屋檐下的生活，这标准而老套的设定配上神秘的死而复生不知道会不会产生什么奇妙的化学反应呢。另外人设上来看，大家都表示从她身上看到了目前热播中的 TV 动画『穹妹天空』中的天女目瑛的影子，而天真浪漫却喜欢闹别扭的同班同学南凛则是比较标准的傲娇设定。最让人在意的角色则是拥有 LOLI 般身高以及 AAA 级贫乳的留级生月代奈奈璃，这犯规一样的设定瞬间轰爆了很多 LOLICON 吧。总体上来说，本作是一月新作中比较值得期待的一部作品。虽然由一个新厂商制作，质量上虽然没有什么保证，不过对于乐于尝鲜的人来说，这是一部不能错过的作品。

俺の彼女はヒトでなし
我的女友是非人类

画面
剧情

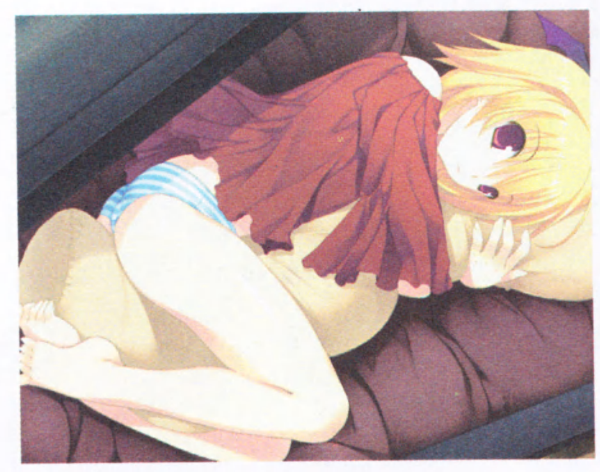
发售日：2010.12.24
类别：各种超现实学园恋爱 ADV
企划・脚本：雪月陽花
原画：高苗京鈴
厂商：Whale

みなとそふと的姐妹会社ホエール（Whale）的处女作『俺の彼女はヒトでなし』即将在本月底圣诞节前后上市。由于みなとそふと的上一部作品『真剣で私に恋しなさい!!』品质着实上等，众多玩家对于这次的『俺の彼女はヒトでなし』也产生了不小的期待。不过事实上，这部打着超现实学园恋爱 ADV 旗号的作品和みなとそふと并没有什么直接的联系，剧本和原画都是新面孔，除了姐妹会社这个事实外，大概再也找不到更多的联系了吧。

事实上，这部作品在体验版放出后，也确实未能激起太大的波澜，甚至连中规中矩都说不上。虽然原画上来看，高苗京铃的表现可圈可点，人物的萌度与本家的角色相比更胜一筹，不过由于系统方面的原因，游戏窗口稍微扩大之后就会产生让人无法忽视的马赛克。由于高苗京铃深受甘露树、美里两人的影响，本作的画风和 Leaf 社的作品有着微妙的相似之处，此外，上色的涂法也让人产生强烈的既视感。好在人设本身还算成功，服装和各种细节设定都很好地展现了女主角们萌的一面。总体来说，这部作品从画面角度来说还是值得肯定的。

剧本方面则更加不容乐观。雪月阳花这位脚本作者在此前只参与过 INTERHEART 社两部作品『悪戯 0 -ZERO-』以及『凌辱荘』的制作，两作反响平平，和最新的这部作品风格相差较远，实在不能拿来作为参照。他和みなとそふと的联系大概也是因为タカヒロ曾经为 INTERHEART 写了『悪戯 4～俺達の戦闘車輌～』的剧本吧。从体验版的内容来看，由于雪月阳花过于在意本家的风格，最后反倒得不偿失，给人留下了不伦不类的印象。故事的展开上，整体上来看伏笔和说明都不够充分，故事的进





展速度也过于迅猛，让人难以接受。故事中的角色们的心理转变太快，很难让玩家们产生代入感。加上剧中掺杂了很多向本家致敬的话题，让人感觉看到了一部劣化版的みなとそふと作品 = =||

不过，这部作品最重要的卖点还是标题所展现出来的独特设定——所有的女主角都是人外娘！从这个角度来说，大概也会吸引一大票热衷于猎奇人外娘的玩家吧。五位女主角分属不同的种族，魔女、吸血鬼、狼人、人工智能机器人以及空气（最后这个是啥 = =||），玩家们将在故事中不断加深和那些尝试之外的女孩们的关系，最终成为恋人。这个设定其实和之前的一部肉番『吸血鬼和十字架』有些相似，当时看这部动画的时候就在想要是做成游戏会怎么样，现在来了部能和人外娘恋爱的游戏也算是了笔者一桩心愿吧。



黄金夢想曲
おうごんむそうきょく
07th Expansion

番外组



黄金梦想曲

画面

系统

出品：07th Expansion

类别：对战格斗游戏

发售时间：2010年12月31日



相信各位拿到本期2DM的时候已经玩到12月31日C79上发售的海猫EP8，龙骑士07th连载了4年的『海猫鸣泣之时』也落下了帷幕。在黄金的蝴蝶飞散而去，当海猫鸣泣之时，隐藏在右代宫家纹背后黄金的真相终于水落石出。不过本文并非对海猫EP8进行一个前瞻，而是介绍一下同日发售的海猫PC格斗游戏『黄金梦想曲』。在海猫系列正传即将完结之时，龙骑士07也在不停的榨取作品最后的商业价值，不但公布了PS3版的『海猫』(顺带一提笔者还是更喜欢PC版的人设)，这回更是带来了海猫的PC格斗游戏。

在『黄金梦想曲』的官网上并没有公布本作具体的制作阵容，只有在龙骑士的博客上提到了有很多团队参与，不过从官网公布的几段对战视频来看曾经参与制作过海猫3D同人格斗游戏的黄昏Frontier小组应该参与了本作的制作，游戏的对战风格可以很明显的感到EFZ或是FXTZ的影子。关于游戏风格和系统的问题我们稍后再叙，游戏的OP阵容倒是随着OP『黄金夢想曲～金色の血に染まる前に～』已经提前公布了。负责作词、作曲及编曲的ラック眼力以及一同作曲的dai曾经在EP7的新OP『霧のピトス』中合作过，而这次的歌姬也沿用了EP7新OP的木野寧。新OP还是延续了海猫系列华丽的幻想曲风，而且剪辑也相当华美值得反复Loop。

作为一款同人格斗游戏，玩家们最关心的就是作品的出场阵容了，目前官方已经公布了10人的出场阵容，每个人物都拥有着从罗马数字I到XIII的编号。并且从人物选单上来看制作组刻意把人物划分成了人类方和魔女放的阵营。人类方已知出场的有战人、缘寿、瓦尔基里亚、纱音、嘉音，魔女方已知的出场阵容有贝阿朵、路西法、罗诺威、EVA、谢斯塔410。比较让人好奇的是人物选单时候两边的两个问号人物，如果战人和贝阿朵中间的十字架是作为随机选择的话，那下面那个逆十字又是什么？最重要的是两边人类方的X和魔女方的IV到底是谁？虽然这张人物选单公布之后网上关于这两个人物的猜测众说纷纭，有猜贝伦、噶普或者是玛利亚的，也有猜测让治或者朱志香的，笔者在这里就不多猜了生怕到时候猜错。

不过笔者有个观点认为，这两个人物会不会和海猫的真相有关，所以现在才故意隐藏起来？到时候12月31日正式通完EP8再来揭开这两个人物的时候，玩家或许会有“原来XXX竟然是站在XX方？”这样的感叹。至于中间VII号的倒十字棺材会不会是黄金史密斯？虽然可能性比较低黄金史密斯游戏中出场机会比较少而且招式不太多，现在已有的人物里都是那些在幻想世界里战斗过的人，那么其实可以猜测的范围已经相当少了。

猜测完了这次『黄金梦想曲』的两个隐藏人物回过头我们再来看看游戏本身，从已经公







布的对战视频来看画面还是相当华丽的，官方的推荐配置也比较高，笔者想玩估计还要拿完这期稿费去换块显卡。游戏的风格可以看到现在大多数流行的2D格斗的影子，不过『黄金梦想曲』自身系统的风格特点还是相当明显的，其中最明显的就是双人的对战以及碎片世界。双人对战不仅可以在CHANGE槽蓄满的情况下在连续技的过程中进行场上的人员切换来衍生出更多的连协，同时替换下场的人物除了用于发动必杀的SP槽会增加外，场下的人物也有各自不同的能力，比如战人在场下的能力就是一定时间内体力自然回复。如何搭配(配对)使用的人物一定是玩家们打开游戏后首要考虑的问题，相信战人X贝阿朵、战人X缘寿、纱音X嘉音这样的官配使用的玩家会很多吧。连协的性能什么的是次要的，根据自己的喜好来配对才是王道啊！会不会有腐女用战人X罗诺威这样的组合呢？

碎片世界就是『黄金梦想曲』系统的另一大亮点，虽说很多2D格斗游戏都有弱中强三键一起按后俗称的“爆气”，然后人物的性能大幅提升，能完成一些普通状态下无法完成的连续技和必杀。在海面的世界里这个系统就和“碎片世界”有关，如果是简单的爆气的话笔者也不用把这个系统单独拿出来介绍了，这个展开碎片世界的系统可是一场红字和蓝字的较量！下面以战人和贝阿朵的战斗为例，当战人消耗1格SP展开碎片世界的时候，在一定时间内贝阿朵可以进行“反论”，反论的效果是用2格SP来减少碎片世界25%的时间。当然战人这边也可以立刻再用2格SP进行“再展开”，贝阿朵用3格SP再反论来减少50%的时间，最后战人以消耗3格SP“强制展开”碎片世界来结束这场红字与蓝字的爱的较量。这样一场针锋相对的战斗让人想起了『逆转裁判』，虽然在实际玩到游戏之前不知道按键的判定时间到底有多长以及这个系统的实用性，单从效果来看的话这样一场战斗还是相当华丽和欢乐的。

12月31日历时4年的海猫的故事终于拉下了帷幕，但是『黄金梦想曲』这款PC格斗游戏却又能让我们继续陶醉在海猫的幻想世界中，不管是海猫系列的老玩家还是没有接触过系列的新玩家，就好比不喜欢打飞机也能够浸淫在FTXZ的欢乐中一样，欢迎来到『黄金梦想曲』的世界！

本期的GALGAME推荐专题到此终于圆满结束，虽然标题上赫然写着“期待度分析”之类的字眼，不过说到底这些只是小编们收集了现有的少量情报之后写出的个人感想，那些作品究竟质量如何，大家还要清理好硬盘等到它们真正发售以后亲自验证。当然，除了硬盘，大家还要准备好纸巾之类的(抽

最后谨祝大家在新的一年中在Galgame的征途上一帆风顺！▲

心灵鸡汤的开胃前菜

■文 / 妹属性觉醒的国王

2010 Winter 惯例的 C79 马后炮前瞻

▲水上カオリ的全彩新刊『Caprice』

虽然每次前瞻都会变成马后炮，但笔者还是要老生常谈一下，目的是帮助新读者们更快进入角色，适应 Comiket 的节奏。最近微博上还是有很多伸手党在看了我的 C79 同人本预告后求下载链接……就像扫雷专题的作用是使大家能够按图索骥，前瞻的作用其实是给出一些热点资讯帮助精力有限的人能找到自己感兴趣的东西，至于资源的中转和传播倒真的是其次，好了唠叨就到这里。

电气外祭“冬”预热步行天堂

先来聊一聊一个与 C79 看似无关却内有玄机的活动——秋叶原电气外祭 2010 Winter。这个活动是由著名美少女游戏资讯杂志『TECH GIAN』联合几家大手 Galgame 游戏公司共同发起的，活动场地设在以秋叶原的地标建筑之一的秋叶原 UDX 为中心的秋叶原商业街，参加活动的全部是游戏公司和零售商，可以说这是一次有别于 Comiket 的，完全的“B2C（商家直达顾客）”活动。虽然大型的商业活动并不经常举办，但在全世界 Otaku 心目中的圣地秋叶原，各种商业促销活动几乎每天都在不断上演。秋叶原电气外祭的不同之处不仅在于它的规模，还在于它与 Comiket 之间千丝万缕的联系。首先从规模上来说，由行业领头的杂志牵头，不带任何派系色彩的活动能够吸引到大多数与『TECH GIAN』有广告合作关系的 Galgame 公司参加，规模绝非过去 Age、Nitro+几个厂商单打独斗的 ONLY 祭能比。此外秋叶原电气外祭把零售商也一起拉了进来，形成了展销一体的小型联盟，有效降低了布展的成本。



说到秋叶原电气外祭与 Comiket 的联系，从活动的时间就不难揣测一二。今年冬天的秋叶原电气外祭 2010 Winter 是第四届，一般一年两届，时间都安排在 8 月中旬和 12 月下旬，也就是说与 Comiket 的档期吻合，而且会期也是三天，且正好卡在 Comiket 前，比方说这次秋叶原电气外祭 2010 Winter 就是 12 月 26-28 日，29-31 日则是 C79 的会期。会期设置上的考虑一方面是为了尽可能多地利用到 Comiket 的宣传资源，Comiket 开始前一周的秋叶原是“临战氛围”最浓郁的场所，宅男出没的频率比较高，各种企业宣传露出率也几乎达到一年中的峰值，这样有利于商家降低宣传成本。另一方面密集的办展周期也有利于与会者更好地调动情绪，使秋叶原电气外祭成为 Comiket 的“热身赛”。实际上秋叶原电气外祭看似有抢风头，搞对抗之嫌，但其与 Comiket 关系的基调却是和谐共处的。随着 Comiket 的举办地东京 Big Sight 场地资源紧缺的问题日益凸显，Comiket 主办方经常不得不为企业参展的遴选工作而感到困扰，企业展区有限的 120 多个摊位要提供给 ACG 领域全方位的厂商显然是不可能的，有大手公司落选也毫不奇怪，再加上有些“孤僻”的 Galgame 大手公司与 Comiket 向来不睦，Comiket 方面自然也就不会把 Galgame 厂商作为企业区的主打力量，这就为秋叶原电气外祭的举办创造了条件，正所谓“此处不留爷，自有留爷处”，只要能卖个盆满钵满，厂商不会太过在意场地的问题，更何况秋叶原商业街的氛围不会比人潮拥挤的 Big Sight 差。

关于这方面，秋叶原电气外祭的布置也很显人性化，报名参展的商家根据各自的相性被相对集中地安排在几块不同的场地，例如基情笃厚的 Age 和 N+ 一定会被安排在一起，而以少数派自居的 minori 则特别被单独安排在一块小场地。这些场地通常都由零售商和服务商家提供，比如大名鼎鼎的 GAMERS 秋叶原本店，以及 AnimeMaid 秋叶原都会加入进来，还有很多商家的店铺坐落于各个分场与主场地之间的必经之路上，从秋叶原电气外祭官方发售的公式视觉指引书中的大量插画里就不难看出，所有的背景都是赞助商家，可以说是一步一景的秋叶原圣地巡礼。

由于活动能吸引大量大手公司，这些公司旗下又有大批精英画师，秋叶原电气外祭上发售的商品可以说完全能与 Comiket 媲美，而且购物舒适度要远胜后者。这次秋叶原电气外祭 2010 Winter 上就有像『TECH GIAN』上连续 6 期发售的『**アマガミ**小剧场』合集，以及由白猫参谋的后继者，目前 minatosoft 的当家画师 wagi 领衔的原创 TCG 卡牌等诱人的特典商品挑逗玩家们的购物欲。可以说在接受 C79 狂潮洗礼之前，去秋叶原步行天堂体验休闲之旅也是一种不错的预热方式。



▲著名画师松龙的黑猫本，目前为止最美艳的黑猫造型



“肉壶屋”参战！“俺妹”一家独大？

从今年年初就不断听到有朋友抱怨新番质量太差，已经放弃看片了云云，诚然从去年夏天开始给力的新番就越来越少，这在前两届 Comiket 上都有直观的反映，那就是当季新番的同人志人气分散，整体质量也





▲笔者在扫雷文中多次推荐的猫井ミィ的『PSG』新刊

不容乐观，于是出现了诸如『Love Plus』和『轻音』这类题材连续制霸的尴尬局面。但这种抱怨声到 10 月新番开播时就少了很多了，一些不期而至的给力新片让网络上的讨论又重新热闹了起来，于是人们开始憧憬 C79 上当季热门新番会不会有大批同人新刊诞生。其中期望值最高的当属『俺妹』，实际上 C78 上就已近有一些同人社团迫不及待地发售了“俺妹”本，之后的几档中小型同人志即卖会上“俺妹”本也是源源不断地涌现，数量质量都在稳步提高。可以预见随着 TV 版的持续热播，C79 上的“俺妹”本会达到一个高潮，这令笔者想到了两年前的『龙与虎』，当时那部作品的“党争”话题催生了大批优秀的同人志，『俺妹』在某些方面可以说是有过之而无不及，相信题材应当不会像 C78 时那样局限于桐乃和黑猫，各种猎奇会纷纷诞生。这其中最最值得一提的就是人生已经功德圆满的蛸壶屋在“黑轻音三部曲”之后锁定的下一个目标竟然也是『俺妹』，新刊『俺と妹の 200 日戦争（我和妹妹的 200 天战争）』将带读者们再度领略“肉壶屋”的独特人生观，追求严冬里的心灵鸡汤的朋友们定然不要错过！

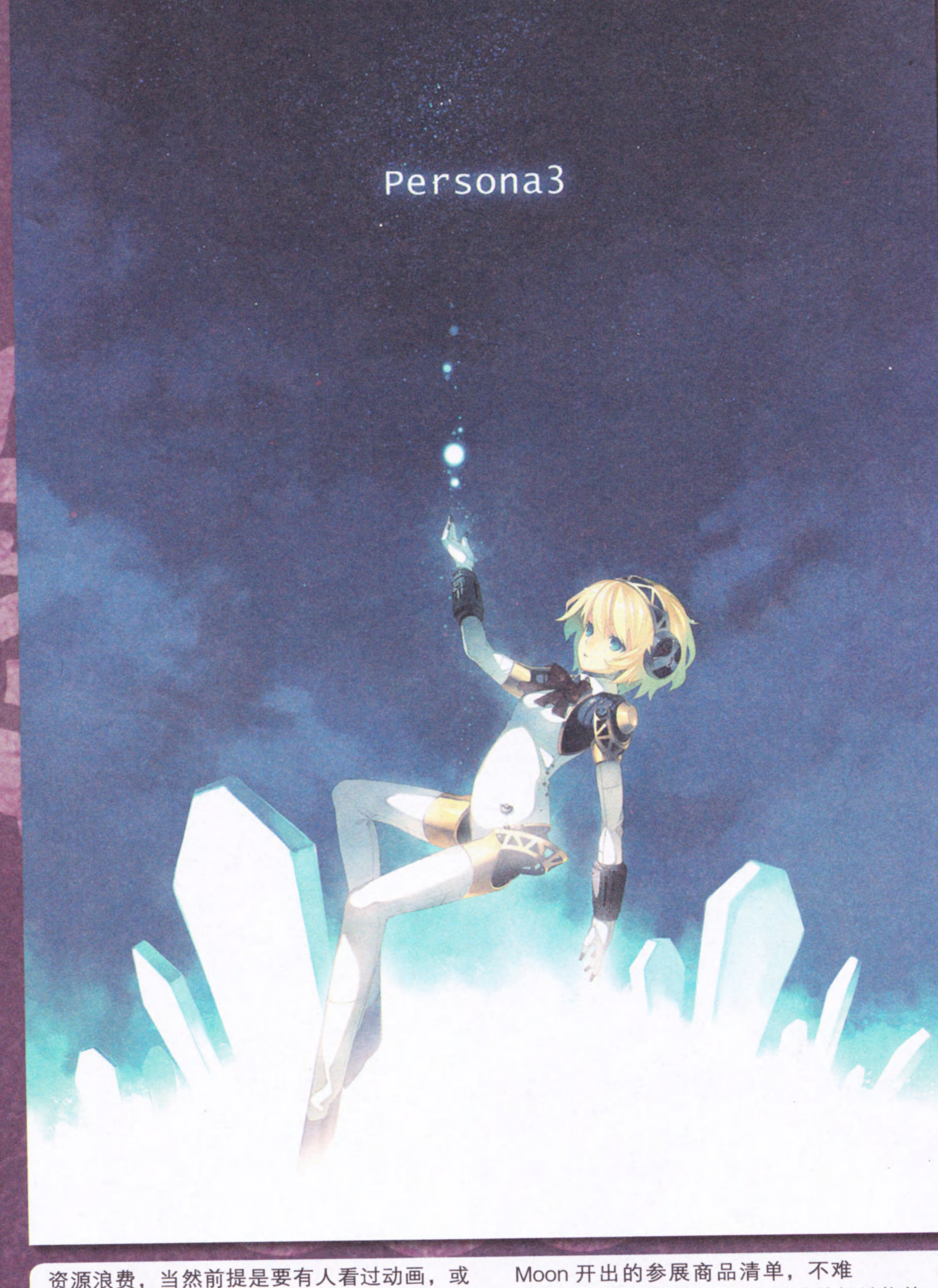
在『俺妹』可能一家独大的前提下，本季其它几部话题作品应当也会获得不少同人社团的青睐，比如『Panty & Stocking』、『侵略！乌贼娘』和『缘之空』。有时候休闲类作品人气之高往往出乎很多资深动画观众的预料，最典型的例子就是之前的『WORKING！！』，简直是宅腐通吃，所向披靡，风头甚至盖过了『Angel Beats！』（两个感叹号就是比一个感叹号给力？），但『乌

▲远征 C79 的天朝画师骄傲真 A 的新刊

LILIUM's COLOR WORKS. form "B&W

贼娘』的情况则又不同，没有了腐的题材就只剩工口猎奇和百合比较吸引眼球了。『缘之空』毫无疑问将是清一色的工口脑补本，注定将是昙花一现。『Panty & Stocking』则可能更特殊一些，P 站上画作的投稿数量直线上升，确定会出本的大手社团其实不算太多，或许因为太另类了大家都在观望，但已知的大手社团里已经有笔者在扫雷文中多次推荐过的逢魔刻一和猫井ミィ两位给力的作者敲定了『Panty & Stocking』，毫无疑问下个月的扫雷专题里又将是一番好风景。

其它秋番如『只有神知道的世界』『侦探歌剧』『食梦者』等都会有少量同人佳作作为点缀，几部二季的作品大致上也会延续之前的人气，但如果要像往届那样找一找黑马的话，笔者推荐新房昭之的『女仆咖啡厅』，这部画风不起眼的作品胜在角色塑造和轻松有趣的剧情，在笔者整理最近收官阶段流出的 C78 资源时无意中发现一本『女仆咖啡厅』的佳作『メイド喫茶シーサイド』，这是一本由老牌同人社团神叶乌龙茶联合 18 组画师（大部分是工口漫画家）一同创作的一部为庆祝动画化的合同纪念本，出人意料的是本子的质量相当之高，各种猎奇 PLAY 让笔者对这部作品的潜力有了新的认识，如果一些擅长工口本的大手社团能发挥想象力的话，那么『女仆咖啡厅』本一定会带来诸多惊喜，毕竟扎堆『俺妹』会造成相当大的资源浪费，当然前提是要有人看过动画，或者至少对原作有所了解。



魔法使之夜？

Type Moon 讳莫如深

型月社每逢 Comiket 召开前都会有一个不成文的惯例，当季新发售的，或者即将发售的新作都会成为那一届 Comiket 上型月社摊位上的绝对主角，这其实也是很多 Galgame 厂商一贯的做法，用铺天盖地的商品攻势为新作造势。所以反过来说，如果有关这部作品的商品很少，那么只可能有两种情况，一是已经过了炒作的最佳时机，二是炒作的最佳时机还没到来。罗列这次 Type Moon 开出的参展商品清单，不难发现大部分都是『魔法使之箱』的相关物件，而『魔法使之夜』的商品只有可怜巴巴的一款，是一条久远寺有珠的运动毛巾。这次 C79 上型月社会出现在企业区 No.152 号摊位，展台的整体布置都会以『魔法使之箱』作为基调，两个大大的看板娘桂木千键和日比乃ひびき笑脸相迎。贩卖的商品中包括一个『魔法使之箱』的套装，内含两个黏土玩偶、一个 24P 的全彩小册子和一本 2011 年月历，另外还有一套 CD-BOX，收录的是『魔法使之箱』的广播剧和 DJCD，最后外加一个特制纸袋。与历年相比这次型月社的摊位显得有些寒碜，商品不多而且缺乏号召力。『魔法使之箱』是 2009 年 4 月型月社开设的一个手机网站，用了一些『月姬』『空之境界』等卖座游戏设定

▲ Poco的标志性电锯狐耳少女，这是为I.S.W的壁纸集『I LOVE WALLPAPER』绘制的





▲ TRIMOON 惊艳的全彩魔炮本『cappuccino』



的边角料撑起了一个简单的舞台——一家名为AHNENERBE的咖啡店和两个打工的16岁少女（咖啡店名来自于『空之境界』和『月姬』中出现过的同名咖啡店），这个网站会提供各种周边下载和广播剧配信，靠会员制收费盈利。就这么一个坑爹的玩意，被Type Moon拿来做今年C79的主打，正应了那句老话：蜀中无大将，廖化充先锋。

值得警惕的是，按照先前所说的型月社一贯的做法，『魔法使之夜』受到冷淡的对待很可能说明游戏在短时间内不会马上发售。事实上临近年关，型月社官网上关于『魔法使之夜』跳票的公告页面还是没有丝毫更新的动静，所谓的"2010年预订发售"绝对又成为一纸空文，再加上此次冷淡的布展态度，或许『魔法使之夜』真的会一直拖到来年春天，别忘了望眼欲穿的死忠fans们都是掏了预订款的……

"海猫三连弹"，冷饭为主

前几年曾有过龙骑士07和Type Moon两家PK人气，引爆整个Big Sight的空前盛况，当时『Fate/Zero』和『海猫鸣泣之时』都在Comiket上首发，仅此两家就把企业馆和东馆的大部分风头都抢去了，甚至还发生过龙骑士07头发被激动的fans拽掉，Type Moon则因为制造混乱被Comiket官方禁止摆摊的蛋疼事件。然而时过境迁，型月社那边因为奈须蘑菇沉迷游戏而陷入低谷，像躲债一样地躲着游戏玩家。而龙骑士老师强劲的风头又能持续到何时呢？在这次C79大会上『海猫鸣泣之时』主线剧情将要宣告完结，四年多的历程终于要走到尽头了。即将发售的EP8『Twilight of the golden witch（黄金魔女的黎明）』将连同之前的三章一起捆绑作为一部完整的『海猫鸣泣之时 散』发售，由江草天仁绘制的EP8海报上，右代宫家和魔女侧的所有角色齐聚一堂，一同来迎接故事的大结局。早先已经有不少资深玩家通过分析和推理得出很多可靠论据，并在EP7里被一一验证，距离破解最终谜题只有一步之遥，所以有人怀疑EP8是否就会丧失新鲜感。但很显然还是不能小看龙骑士老师的耍赖神功，在游戏发售之前大家还是淡定一点比较好。

眼看又一部摇钱树即将完结，龙骑士老师当然不甘心就此偃旗息鼓，效仿之前『寒蝉鸣泣之时』的经验，本篇结束后各种外传、资料集、衍生作品什么的会马不停蹄地招呼上来，不给玩家们喘息的机会。这次伴随 EP8 发售的就有一部名为『海猫鸣泣之时翼』的资料 DVD，当中收录的内容是『海猫』过去四年中所有发售过的特典小册子被做成小游戏的形式供玩家一乐，对本篇没有补完的作用。倒是另一部作品价值更大一些，那就是一款名叫『黄金梦想曲』的格斗对战游戏。龙骑士 07 的灵感可能也是来自于他的老朋友奈须蘑菇，当初『月姬』红了没多久以后就有了『MELTY BLOOD』，从同人游戏一直做到家用机平台，还改编成漫画，又为型月社骗了不少钱。『黄金梦想曲』从游戏模式到发展思路应该都是与『MELTY BLOOD』非常相近的，熟悉『海猫』系列的角色，对格斗游戏又不怎么苦手的玩家相信用不了几分钟很快就能上手，至于后续会不会发展出一个自己的世界观，进而成为一个旁支系列，那就看龙骑士老师的野心了。




今冬第一惊雷：
土狼君站立在台场的大地上！

今冬 Big Sight 的第一声惊雷于 11 月 29 日晚间划过 11 区的夜空，深受广大天朝青少年观众喜爱的日本著名爱情动作男星，有着“土狼”这样猥琐而威猛外号的鸣泽贤一大神在自己的个人博客上发布消息，宣布将以“ゴロー屋”的名义首度进军 C79，发售个人的 COSPLAY 专辑。鸣泽贤一是在天朝享有超高知名度的爱情动作喜剧品牌 TMA 的当家男优，由于拍摄人气特射大片『Faith/stay knight』时扮演了男一号卫宫土狼（ゴロー）一角而得到现在的外号，是个不靠身材，不靠体力，更不靠技巧，仅凭一张极具喜感的脸就走红动作片界的奇人。这次土狼君发挥了在 TMA 时期锻炼出来的业务素质，积极进军 COSPLAY 领域，从他博客上放出的广告图片里可以看到这次的专辑里将收录土狼在『Faith/stay knight』『凉宫日春的忧郁』『闪亮星』『CLONNAD』『EVER RE TAKE』等一系列人气作品中塑造过的经典角色造型，绝对是一部笑点满载的世纪大作。当然也有网友指出，土狼君在 08 年的『CLONNAD』以后曝光率就大幅度下降了，有江郎才尽之嫌，照现在的情况来看“ゴロー屋”在第一弹里就用完了好的素材，恐怕会无以为继。也有影迷力挺土狼全力进军 COS 界，能够成为 Comiket 上的常客，为大家带来更多的视觉享受。

总之，12 月 31 日在 Big Sight 东区“メ 7a”摊位影迷们就将看到土狼的本尊，相信届时伫立在台场大地上的土狼大神一定会令所有人不虚此行。▲




PANTY & STOCKING
WITH
GARTERBELT
情趣内衣中的GAINAX式内涵
——解读『吊带袜天使』的 Cult 情结
■文 / 安莲・月炎蓝
Zzzzz..
BIG AFRO PROJECT



对于宅人们而言，『Panty&Stocking with Garterbelt』(『吊带袜天使』，下文简称 PSG）可谓是在充满了“妹”元素的十月番中最大的惊喜。然而在开播伊始，这部顶着一个合起来就是一套情趣内衣的标题、充满了呻吟和小裤裤的动画尽管打着宅社的大招牌，首播时竟然沦为冷门，在国内甚至面临着无字幕组插手的尴尬境地。

GAINAX 毕竟是 GAINAX，在第一话结束后，国内各论坛死忠们朝圣般地跪拜，国外各论坛鬼佬们连篇粗话的 HIGH 翻天以及 Pixiv 上每日排行榜中呈刷屏架势的同人数量，让所有人在此刻都明白了，这次宅社又赢了——



PANTY&STOCKING WITH GARTERBELT

STORY 作品概要

PSG 的故事其实简单异常：一对美女姐妹听从爆炸头基佬的指令，杀恶灵拿金币刷功绩以获得重回天堂的机会。它虽然是宅社的原创动画，但在动画正式公布前，监督今石洋之已于『月刊 Newtype』2010 年 8 月号发表过同名短篇漫画，其后更是由曾经执笔过『变态生理研讨会』的 TAGRO（看过这部 OAD 的同学们都该明白此作者和 PSG 的契合度有多高）在曾经刊登过『多重人格侦探』的『YOUNG ACE』2010 年 9 月号上展开漫画版的正式连载。

从 PSG 给人的第一印象来看，其一目了然过于鲜明的风格似乎有些定位不明——看惯日式 ACG 的人对这类色彩浓烈，风格豪放的美式作品接受度并不高；而对于真正的美国或是欧洲观众而言，这毕竟又是日本人所做的动画，很容易陷入画虎不成反类犬的尴尬。若说第一次接触本片的人多半是冲着新鲜有趣而来，那么 PSG 随后依然能牢牢抓住观众心的秘诀，除却那短短几十秒惊艳魅惑的日式变身画面外，就是其颠覆性的角色设定了。

PANTY&STOCKING WITH GARTERBELT

CHARA 角色简介

天使姐妹中的妹妹，Panty 有多喜欢男人 Stocking 就有多喜欢甜点，常年一身哥特裙装，平时一直随身携带一只黑色的玩偶猫，性格一根筋又毒舌，拥有在任何恶心的环境下面不改色吃甜点的能力。武器正如其名，是她脱下的长袜变成的双刀，技巧型战士。此外非常热爱被捆绑，是个 M。

与阅人无数但其实毫无恋爱经验的 Panty 相比，Stocking 的恋爱观是如此的纯洁美好，美好到实实在在地将自己插到了一坨粪上。在如今这个男人找不到女朋友就全赖女人只要车子房子票子的社会，Stocking 却反其道而行地恋上了一个又丑又臭又穷又废性格还特 SB 的大便恶灵，对现实社会的人们来说实在是一个响亮的大耳光。虽然对这一话有人会报以“我不能接受”的态度，但还是有更多人是切实地被这段毫无阴谋的爱情所感动。

其实这一话并没有那么超现实，恋爱中的女人是盲目的，这道理就跟“每一个你想泡的妹子背后都有一个……得想吐的男人”系列一样现实，而又浅显易懂。

CV：伊濑茉莉也

STOCKING



GARTER-BELT

CV：石井康嗣

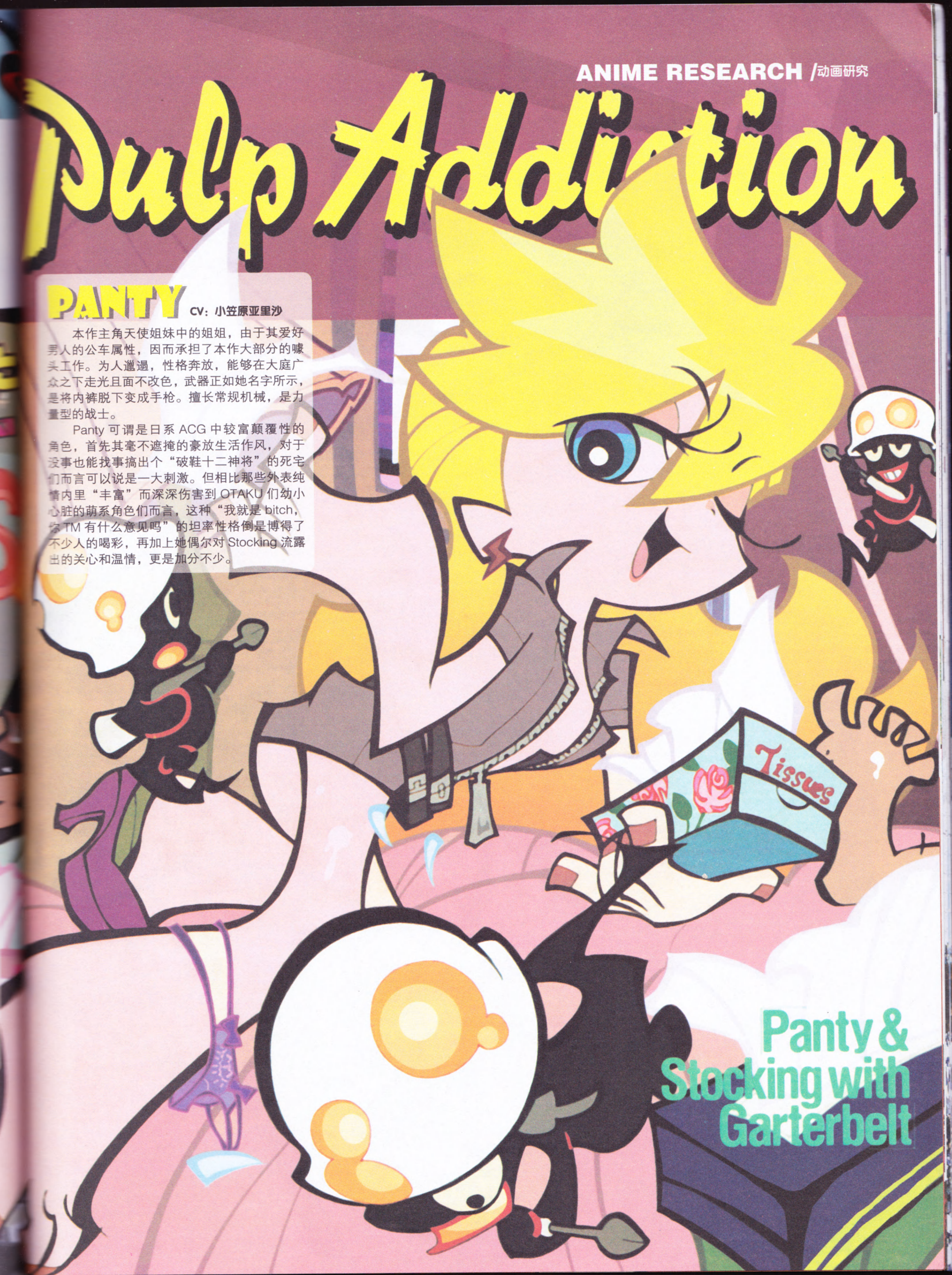
天使姐妹的直属上司兼监护人，担任堕天城的神父，负责解读天界的信息并下达狩猎恶灵的指令，喜欢年轻男人。在第二十三话显示他的过去曾是黑社会头头，并且和 Stocking 一样“束缚大好き”。Garterbelt 直译过来是吊袜松紧带的意思，加之神父的爆炸头造型，很容易令人联想到「洛基恐怖秀」中 Tim Curry 头顶爆炸头身着吊带袜的经典造型。

CHUCK&FASTENER

CV：中村たかし&槙口みき

这两只类犬的谜样生物分别是天使姐妹方和恶魔姐妹方的代表吉祥物。Chuck 的意思是拉链，通体绿色，经常被各种虐杀，但好像小强一样怎么都死不掉。Fastener 的意思是纽扣，和 Chuck 相比，Fastener 无论是战斗力还是智力都明显更胜一筹。第 10 话的狗到未来系列让人见识了这两位内心不得不说的关系，实在是相当值得玩味。

Pulp Addiction



PANTY

CV：小笠原亚里沙

本作主角天使姐妹中的姐姐，由于其爱好男人的公车属性，因而承担了本作大部分的噱头工作。为人邋遢，性格奔放，能够在大庭广众之下走光且面不改色，武器正如她名字所示，是将内裤脱下变成手枪。擅长常规机械，是力量型的战士。

Panty 可谓是日系 ACG 中较富颠覆性的角色，首先其毫不遮掩的豪放生活作风，对于没事也能找事搞出个“破鞋十二神将”的死宅们而言可以说是一大刺激。但相比那些外表纯情内里“丰富”而深深伤害到 OTAKU 们幼小心脏的萌系角色们而言，这种“我就是 bitch，你 TM 有什么意见吗”的坦率性格倒是博得了不少人的喝彩，再加上她偶尔对 Stocking 流露出的关心和温情，更是加分不少。

Panty & Stocking with Garterbelt



BRIEF

CV：吉野裕行

害羞腼腆的宅男，明恋 Panty，但因为过于纯情而被 Panty 嫌弃，背地里收集 Panty 的一切东西，包括鼻屎（顺带一提，小笠原正是高达 OO 中索玛的声优，和担任阿雷路亚声优的吉野又一次组成了 S 女和 M 男的组合）。名字的意思是男性内裤。

Panty & Stocking with Garterbelt

SCANTY

CV：小松由佳

恶魔姐妹中的姐姐，头上长有一对恶魔角，天使姐妹死对头一般的存在，似乎和妹妹一起受雇于堕天城的市长。有着浓烈上流社会的小姐做派，自尊心极强，强调秩序。名字的意思是过短的内裤，和 Panty 相对应，武器同样是枪械。



KNEESOCKS

CV：藤村步

恶魔姐妹中的妹妹，头上长有独角的眼镜娘，非常憧憬姐姐，虽然皮肤是火红色却奇迹般地能被姐姐辨别出脸红的现象。平时是姐姐的秘书，性格冷静严谨，和姐姐的口头禅一样是拖长音调的“Ru——le”。名字的意思是过膝长袜，与 Stocking 相对应，武器为镰刀。

CAST&MUSIC

PANTY&STOCKING WITH GARTERBELT

PSG 基本就是这种奥特曼打怪模式的剧情格式（更不用提每一话怪物被解决掉后做成的实体爆破时的明显影射）、另类成人的人物设定以及铺天盖地的 B 级片趣味（编者注：B 级片一般指低成本电影，虽然制作粗糙但是题材和类型有时会有一些有趣之处，大多数是烂片，不过也不能一概而论），竟硬是被 GAINAX 同时糅杂了美式风格和日式风格，混搭了 Cult 与传统，结合了屎尿屁段子与纯情地玩出了花。在这一切的背后，阵容豪华的 Staff 和令人惊艳的音乐功不可没。

上一次宅社 Gainax 推出风格如此鲜明的作品还是 07 年那部燃到宇宙尽头的『天元突破』，而这次玩得很大的作品的背后，依然是同样的三个名字——监督：今石洋之（『天元突破红莲之眼』监督）；副监督：大冢雅彦（『天元突破红莲之眼』副监督）；人物设定：锦织敦史（『天元突破红莲之眼』人物设定）。依然是古怪绚烂华丽的各式大爆炸，依然是在屏幕里蹦来跳去永远没有消停的人物，依然是酣畅淋漓的豪放作风，而三人的固定组合基础上不断更换的 Staff 让 PSG 成了 fans 们的一场狂欢。可以说，PSG 是受飞天小女警影响极深的今石洋之为日本乃至世界动画界所带来的一份特别礼物。



除了以上三位 GAINAX 新生代中的实力干将以外，本次 GAINAX 的 Staff 成员悉数登场分担了脚本，分镜和作画监督等职位，而 Staff 表里出现的樋口真嗣，鹤卷和哉和摩砂雪更是令 fans 们惊喜连连。在 GAINAX 之外，今石洋之还拉来了曾参与过 GAINAX 动画制作的小林治（『BECK』的监督），向田隆（隶属动画工坊的原画师）和板垣伸（黑猫监督）等人。可以说，目前为止，跟 GAINAX 扯得上关系的动画人大部分已悉数亮相，于是现在 fans 们最翘首以盼的，就是贞本和老痞子庵野是否有出现可能了。

除了好似 GAINAX 嘉年华一般的 Staff 表，本次 PSG 的音乐亦是下了血本。无论是听了一遍就能让你一整天在脑内不断循环、带有洗脑功效的 OP、从旋律到歌声都正到无话可说的 ED、第三话 B 部分『低俗的沉迷』结合恶搞营造出无比荒诞感的悲情 BGM，还是第九话 B 部分『堕天使城的幻影』硬是将那份微妙的感动烘托到催人泪下的插曲『chocolate』，这次让无数人敲碗等着 BGM 发售的功臣就是日本著名音乐人，Hip-Pop 组合 m-flo 的前成员☆ Taku Takahashi。





m-flo 是一个在日本乐坛非常活跃的组合，本来是由担任 rapper 的 Verbel，担任 DJ 的 Taku 加上主音 Lisa（同时 Lisa 也是本次 PSG 的 ED『Fallen Angel』的作词）组成的三人组合，后来因为主音 Lisa 单飞，m-flo 剩下的两位被抛弃的男人就开始以和其它歌手合作的形式继续创作音乐。与他们以 m-flo loves XXX 形式合作过的歌手包括 Rie fu，宇多田光，化学超男子，Sowelu，BONNIE PINK 和坂本龙一等等，灵活运用各种音乐元素的他们，正好与 PSG 这个元素丰富的 Mix 作融合的恰到好处。可以说，这个组合无论是对于熟悉和喜爱日本音乐的人，还是对于只专注于动画本身的人而言，绝对是一场视听盛宴。



MIX&MATCH

PANTY&STOCKING WITH GARTERBELT

解读 PSG 的混搭风格

如果一定要形容 PSG 这部绚烂至极又不时会玩风格突变的动画风格，恐怕最简单直接的结论就是混搭，而混搭中亘古不变的内核就是"cult"。

所谓 Cult 电影，在百度词条里的解释是指拍摄手法独特、题材诡异、剑走偏锋、风格异常、带有强烈的个人观点、富有争议性的影片。很显然，PSG 简直就是这条解释的教科书级再现。正如之前所言，PSG 不存在明显的主线剧情，单元剧形式的故事风格也在 cult 和温情间冰火两重天地来回切换，由此 PSG 的每一话更像是一篇顶着电影标题的命题作文，你永远不知道下一话又会有什么电影什么场景会被它毫不遮掩地拉扯上关系。

（编者注：Cult 电影对于口味比较刁钻的二次元狂热者们来说值得一看，对提高阅历和鉴赏能力很有帮助，特别是 Cult 电影人和日本动漫大师之间经常会有互相致敬的情况。推荐从 Cult 鬼才昆汀・塔伦蒂诺导演或参演的作品开始入门，比如『低俗小说』、『落水狗』、『杀出个黎明』、『无耻混蛋』以及二次元狂热者不看绝对后悔的『杀死比尔』系列）

第一话　无仁义的排泄

——『仁義なき戦い』

『无仁义之战』是热衷于黑帮及暴力的日本著名暴力美学大师深作欣二卯足了劲拍了六部续作两部新传的品牌作，相当于日本的"古惑仔"系列，讲述了各式黑社会残酷争斗以及无止境的血腥杀戮。该系列作在日本的地位，不亚于『教父』三部曲在欧美电影中的地位。深作欣二比较为漫迷所熟悉的电影还是他的『大逃杀』（这部电影也是至今笔者心中 ACG 改编电影的 NO.1，虽然『大逃杀』对于漫画『生存游戏』而言是一部原作粉碎机，后来深作欣二在指导本作续篇『大逃杀 2：镇魂歌』时逝世）。

作为 PSG 第一话的"无仁义排泄"，更多的作用是在于交代人物，背景以及中心（睡男人，吃甜点，砍怪拿天堂币）。和『天体战士』的桑雷德一样，PS 姐妹也并不是传统意义上的正义主角，这对满口脏话举止行为都不够全年龄的姐妹，浑身散发着的正是一种江湖味，有点流氓有点痞还有点百无禁忌。先不说用如此残酷的电影做第一话的捏它标题是否有着全片最终走向的暗示，本片的结尾到底是继续这



么玩很大还是一下逆转给人蒙头一棒，那还真的只在今石洋之的弹指一挥间。

说来第一话标题画面里 PS 姐妹的黑超造型，倒是让笔者不由得想起了另一部产于 1987 年恶搞『无仁义之战』系列的香港片『无仁义忍者』的海报……应该是我多心了吧……

第二话 死亡竞速 2010
——『Death Race 2000』

『Death Race2000』有过多次翻拍，PSG 本次恶搞的是史泰龙在 1975 年主演的年代物，讲述了一场在竞速过程中攀比杀人数量的血腥比赛。虽然当时看来时髦值很高的场景和特技对现在的观众们而言，已经跟史泰龙的肌肉一样松软无力，但是满屏幕的血浆，正当能打之年的铁血史泰龙和露点镜头（咦）还是让本片在 cult 迷中具有一定的知名度。该片的争议很大，有人认为这只是史泰龙所拍的众多烂片里的一部，也有人认为这是一部富含政治隐喻又过瘾的 B 级片，起码就 PSG 的表现来看，"隐喻"这个点倒是超额达标了（不对，那其实已经是明喻了吧！）。



第三话 蜜蜂的喧闹
——『El espíritu de la colmena』

本话的主题虽然是青春校园系美剧中常见的校园偶像争夺战，但标题所引的电影其实是 1973 年被国内译为『蜂巢幽灵』的西班牙电影，和什么 QUEEN 啊、啦啦队和橄榄球队以及篮球队之间不得不说的关系之类的事情毫无关系。该片是西班牙著名作者导演维克托·艾里斯的首部剧情长片，尽管本片被认为充满了对当时已经独裁西班牙近四十年垂垂老矣的弗朗哥以及西班牙内战的种种政治隐喻，但对于普通影迷而言，这部主角为一个痴迷于科学怪人的小女孩的电影只是个从儿童视角出发的漫长迷梦，是一部对童年恐怖心理描写非常出色的经典电影。

由于本话出场角色众多，所以制作方也乘





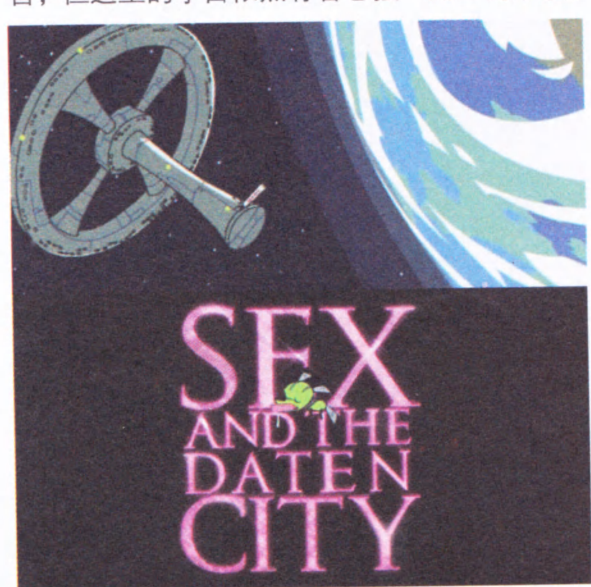
机在人群中埋了很多天元，FLCL，飞天小女警，米老鼠（喂，口味跳跃好快！），MF 以及肆无忌惮的关于 AKB48（你们到底有多喜欢 AKB48）的捏它，另外本话唯一一次变回日式动画的片段正是由穿着类真希波校服的 Panty 所带来，而 Brief 的首次登场就是一身捉鬼敢死队的装扮……其中的种种，就留给各位自己在反复 loop 中发掘吧……

第四话 欲望堕天城
——『Sex and the City』/『2001: A Space Odyssey』

在 PSG 的一堆 cult 片单中出现卖衣服卖鞋子卖名牌，由四个快步入老年却仍然奋战在一线卖胸卖屁股的女星主演的『欲望都市』的名字，不得不说是一种莫大的讽刺。实际上本话的内容也的确是借 Panty 姐妹对好莱坞的各式潜规则极尽讽刺之能事。所谓商业就是像『欲望都市』这样，除了锦衣华服和各式两性关系就再没其它内容的无脑电影照样能赚个钵满盆满，而所谓名人就是无止境的光鲜表面与丑恶内在的反差对比，天堂到地狱之间从来就只需要一个 shift 键便可轻易切换。完美无缺的外在包装、强迫症一般的高调慈善爱好、"我的粉丝唷你们是我的再生父母"、突然曝出的性录影带丑闻、春风得意时的前促后拥和风光不再后的众叛亲离、永远一堆问题的亲戚关系……仅仅十几分钟，这场披着"欲望都市"外皮的名利场秀，其实是最紧扣题眼的。

另外本话不得不提的另外一个电影捏它来自『2001 太空漫游』，本片在 PSG 系列中一共出现过三次，第一次是在本话中以标志性的宇宙飞船镜头出现，第二次是在第七话以 BGM 形式出现，第三次则是第二十一话捏它了猩猩学会用骨头当工具的历史性时刻，制作组对这部电影的偏爱可见一斑。

今石洋之对于宇宙的浩瀚爱好从燃破天际的『天元突破』已经体现的相当完整，而对于『2001 太空漫游』的崇拜更是从『安倍野桥魔法商店街』时期就已经不吝于对其的致敬。这部拍摄于 1968 年的电影，在现在看来简直就像是导演库布里克在 21 世纪拍完了片，再穿越回去剪辑的结果，其想象力，晦涩度和深度全都是载入影史的级别，并且成为后来所有科幻片在设定方面的教科书（库布里克代表作包括『闪灵』,『发条橙』等，另外特别提醒各位萝莉控,他还是电影『洛丽塔』彩色版的编剧）。先是开场长达 3 分钟的黑屏，接着是漫长的人类始祖大猩猩生态展示，再然后就是 PSG 本话所引用的那个伴随着悠扬的『蓝色多瑙河』、摄像机爱抚一般记录下的在宇宙中缓慢行进的轮形太空站的镜头。『2001 太空漫游』是一部让人一边看科幻片一边上哲学课的杰作，尽管这里的宇宙尽头没有哭泣的歌姬，没有会 RY 的舰长，更没有驾驶巨大机器人对砍的混乱阵营，但这里的宇宙依然有着它独一无二的浪漫。



第五话 激斗俱乐部
——『Fight Club』

光从布拉德·皮特、爱德华·诺顿和海伦娜·伯翰·卡特的阵容加上导演大卫·芬奇的名字，相信就算没看过，起码大部分人也是听过『搏击俱乐部』(Fight Club）的大名的。然而要讨论『搏击俱乐部』和本话的关系，就不得不惨绝人寰地对影片进行剧透，而本片又恰属于那种一被剧透就会丧失百分之九十观影乐趣的类型，所以不想被剧透的人就看到这一行为止，将第五话和『搏击俱乐部』的关系单纯视为"姐妹搏击"吧。

正如本话 PS 姐妹的敌人是个披着萝莉





外衣然后诱惑恋童癖上钩后又露出真面目的二合一恶灵，『搏击俱乐部』的谜底刚好是倒过来的一分二。全片的玄机其实都隐藏在一句台词里：If you wake up at a different time, in a different place, could you wake up as a different person？（若在不同时间于不同地点醒来，你会变成不同的人吗？）

爱德华・诺顿在影片中分裂出了布拉德・皮特的人格，并且完全被自己的这个人格所吸引，成了和平时那个敏感而脆弱的自己性格完全相反的人，尽管在外人看来他是个变化无常的精神分裂者，但对他而言却恰恰在意识到真相的那一刻找到了最好的自己。对应着第五话 Garterbelt 的所言，分裂开的两姐妹都是无力的，只有两者所代表的“力量”与“技巧”的结合才是真正的强大。说到底，就是团结力量大啦……

顺带一提，本话结尾处姐妹俩在夕阳下驾驶着 see-through 的场景，倒是很有另一部布拉德・皮特主演的电影『末路狂花』的 feel，不过碍于篇幅有限，就不详细介绍了。

第六话 低俗的沉迷
——『Pulp Fiction』

电影界的名痞子昆汀之所以能从一个录像带出租屋的店员成为如今风光无限到随意将看片量化为自己作品的碎片也能搏得众人敬仰的大导演，『低俗小说』是他迈向成功的第一步。

这部电影不仅向观众们输出了日后『杀死比尔』的另类性感女王乌玛・瑟曼，更凭借其环形叙事让许多人津津乐道。

尽管第六话的内核其实是一场内涵无比的“低俗”战争，并且整个一副『拯救大兵瑞恩』的腔调，还夹杂着点硫磺岛战争的历史 Pose，但所有看过『低俗小说』的人在看到开场的日记时都会想起那块著名的、被布鲁斯・威利斯所饰演的拳击手家自曾祖父起从一战二战流传下来，后来被身陷越共俘虏营里的的老爹以藏在菊花里的方式最终保存下来的祖传金表。

“低俗小说”的真正意思其实是用各种废弃报纸、书籍被搅和成纸浆后印刷出来的小说，到了昆汀这里，“低俗”的实际意义是一种将一切娱乐化调侃化的杂烩。这一部经典的 cult 片与 PSG 的契合度自不用多说，而第六话的这一场“前列腺战争”，很好的完成了一次和昆汀的“低俗”精神共鸣。

第七话 减肥综合症
——『The China Syndrome』

由于这部关注于记者的良心和对核能泄漏问题的电影在公映二周后即发生了三哩岛核泄漏事故，让『综合症』成为了一部极具社会意义的影片。第七话的减肥问题同样是极具社会意义，为此宅社非常狠心地让 Stocking 以肥球形式出场，可以视为是宅社对“女性有一个专门的胃是留给甜点的哟”“二次元的女性是永远吃不胖的”之类女性热点问题的关注——这



当然是不可能的……不过发胖对于大部分女性而言，倒的确是核爆级的巨大威胁就是了。

这一话的其它电影捏它隐藏极深，全部以 BGM 出现，相当考验狗耳。就目前海外一些直播帖统计出来的结果，在第七话中出现的 BGM 包括『吉普赛之歌』、『洛奇』的 BGM、『2001 太空漫游』的开场 BGM（两首本片最具代表性的 BGM 就此全部出现）和巴赫『d 小调托卡塔与赋格』等等。

第八话 裸舞青春
——『High School Musical』

『歌舞青春』系列是迪士尼向好莱坞的一次成功偶像兜售，其剧情用“帅哥靓女唱歌谈情又跳舞”就足够概括，男主角扎克・埃夫隆更是凭借该片成为在『暮光之城』系列扭曲世界女性审美观之前全好莱坞女性尖叫的长期拥有者。这一话 PSG 回归校园，也总算是有了个跟校园沾边的标题，这里就不蛋疼的给它冠什么思想高帽了，只需要说一句“好一场内衣跑步赛”！



第九话 鼻孔传奇
——『The Mummy』

作为目前为止最恶心的一话，满屏幕鼻屎的第九话之所以会扯上『木乃伊』(以这部的知名度我觉得不用再介绍了)，应该仅仅是因为两者只差了一个假名的位置吧。(第九话标题为**ハナムプトラ**，而『木乃伊』的日文名为**ハムナプトラ**）



第十话 呕吐点
——『Vanishing Point』

第十话故事的背景在堕天城西方的小东京，由此改变的不光是满满『恶童』气味的画风，就连整体的节奏也放慢了下来。本话标题引自的电视电影『消失点』，讲述了一个人因在公路上无止境的飙车而引来警方对其围堵包夹，并最后为了速度这个极端自由，连车带人撞上路标车粉身碎骨的经典公路片。

所谓消失点，就是人在开车时，前方两侧路肩在远处视野中重合那个点，也就是人视力最远所及的位置。虽然表面上来看，洋溢着对







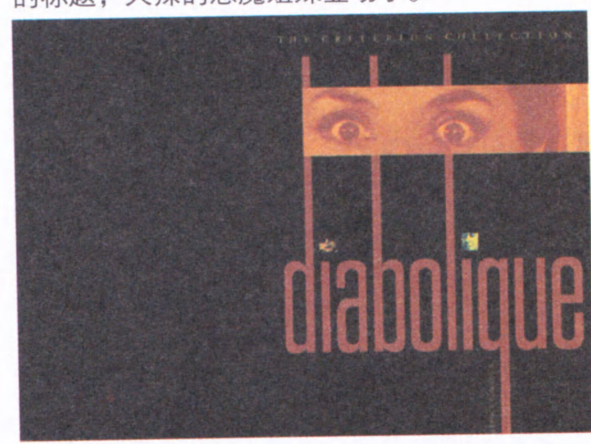
速度无限追求的『消失点』更适合放作第二话的标题来源，但实际上“消失点”正是对本话那个人到中年除了全勤以外毫无亮点、越来越无存在感的老职工的最好诠释。然而比起『消失点』那个浪漫而惨烈的结局，第十话自始至终都维系着那种缓慢的基调，哪怕恶灵出现，哪怕PS姐妹登场，主人公始终以一种比周围世界慢一拍的节奏，唯唯诺诺地反应不过来周遭的变化。最后，中年男人没有被解雇，当然也没有成为英雄，他的业绩依然不理想，上司依然对他很无奈，生活一切如常，唯一留下鲜明的好似梦境一般的两个签名。这是PSG对于小人物的温情——即使他们处于即将要消失的边缘，但却同时也是人所能看见的最远的点。



第十一话 像恶魔的女人们

——『Les Diaboliques』

『Les diaboliques』在国内的译名包括『浴室情杀案』和『恶魔』，而在日本的译名则是『恶魔一样的女人』，是一部1955年的犯罪惊悚片，讲述了一个女人和女友一起谋害感情不睦的丈夫的故事，悬念大师希区柯克的『精神病患者』正是受了本片的影响。于是顶着这样名副其实的标题，火辣的恶魔姐妹登场了。



第十二话 变形天使

——『Transformers』

本话从头至尾都在捏它的作品已经不用多谈，国外论坛光是直播的时候就已经将变形金刚们的对应关系全都研究了个透，一张fans集结而成的对比图已经能够说明一切，一切尽在不言中。



第十三话 人为财裸

——『The Killing』

『杀手』是库布里克的又一部经典黑色电影，也是『低俗小说』叙事结构方面的借鉴对象，但因为其年代久远等原因在知名度上不及后来的几部大作。全片用多线索叙事讲述了一场本该被安排的天衣无缝却最终状况连连的两千万美元抢劫计划。由此第十三话的通篇都围绕着一个“钱”字，当然和“钱”如影随形的好基友“贪婪”自然也不会缺席。片中恶灵仿佛金字塔一样的形状刚好和一元美钞背面左侧的图案一样，其与金融危机的种种关系和暗示，还是留给群众们自己推敲吧。



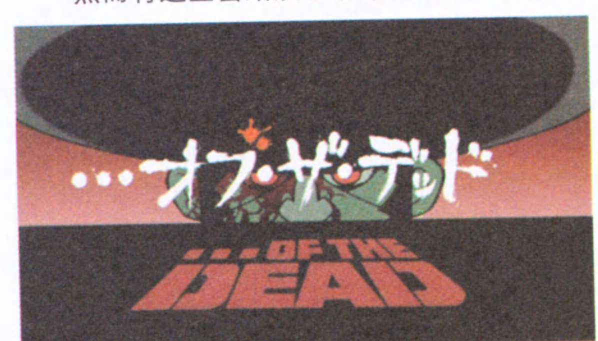


第十四话 活死人的…

——『Dawn of the Dead』

PSG进行到第十四话，终于把cult片中的镇山元素“丧尸”给掏了出来。『活死人的黎明』一共分为1978年的原版和2004年由扎克·施奈德的翻拍版，是少有的被认为翻拍版要好过原版的恐怖片。现在连小朋友们都知道被丧尸咬一口就会变丧尸，丧尸袭来要先去占领超市也已经成了常识，而每转移一个地方必然伴随着牺牲以及各式高洁的人性光辉或是肮脏的人性丑恶，无论是被围攻在屋内时态度各异的众人还是之后转移阵地时的场景，都不由得令人想到另一部悬疑片『迷雾』(编者强烈推荐此电影)。

然而将这些套路展示了个遍的第十四话在





最后也没有给一个正义战胜邪恶的结局，而只是变成丧尸的姐妹孤独地坐在屋顶神情自若地表示怎样都行，在奇异的绝望与镇定的搅拌中全片戛然而止，这正是具有 PSG 风格的丧尸片。

第十五话 一只怒灵
——『12 Angry Men』/『Magnolia』

『十二怒汉』和第十五话的内容相对，同样讲述了一个审判的故事：十二个不同职业的人所组成的陪审团来裁定一个看起来证据确凿的案子的故事。而片中 PS 姐妹在受到电击前的观众表决又不得不让人想起前一段时间很轰动的网络事件：某行为艺术家在网站举办投票，让网民来决定他的生死，他将按照希望他死的网民数量来加大给自己电击的伏特数。

相信生活在天朝的网民对于观念跟风之类的问题再熟悉不过，并且一次次因为群体性无脑而被炒作团队牵着鼻子走，对此，GAINAX 通过本话表示，它比我们更了解人类是一群多么喜欢盲目起哄的动物。



此外，本片所恶搞的汤姆・克鲁斯的形象出自于为其夺得金球奖最佳男配角的电影『木兰花』，其角色在片中的身份正是一个因为继母的缘故而憎恨女人的节目主持人。而那个谋杀亲夫的恶灵便当时所喊的卡朋特，其实并不一定是唱歌的那个卡朋特，鉴于第十四话的选片路数，我们有理由相信这里喊的其实是拍过『月光光心慌慌』的约翰・卡朋特。



第十六话 当天使换上泳衣
——『彼女が水着にきがえたら』

『彼女が水着にきがえたら』（当她换上泳装）是由曾经主演过 83 版『穿越时空的少女』的原田知世和主演『东京爱情故事』的织田裕二在 1989 年泡沫经济背景下主演的电影，讲述了发生在冲绳海边的年轻男女们的故事。本话的标题画面对本片的海报进行了完美 copy，至于本话的内容什么的，除了性感泳衣，估计就只剩各式超能力排球了。（具体请自行联想『闪电十一人』等超能力超次元超现实体育题材动画）



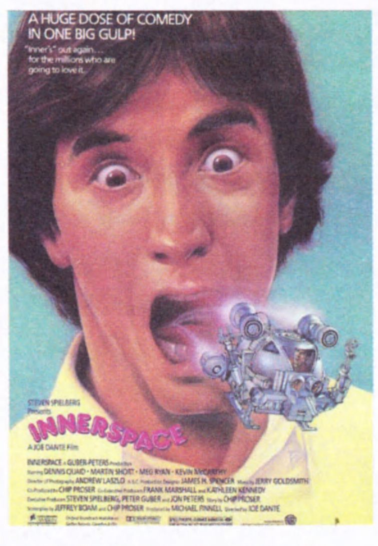
第十七话 恶灵 堕天使城的幻影
——『Ghost』

本话捏它的影片可以算是世界级的经典名作，一人一鬼做陶艺的片段甚至被视为世界最浪漫的电影桥段之一（当然其大尺度也是让很多人心跳的原因之一）。要知道彼时黛咪・摩尔还是娇俏的少女，谁也不会想到片中那个和幽灵谈恋爱的清纯女孩会在 N 年后会食比自己小 15 岁的嫩草，当真是年上系熟女们的楷模。

对比其简单直接完全不浪漫的原标题，『幽灵』在各国的译名显然浪漫的多，比如国内叫『人鬼情未了』，而日版则是文艺而忧伤的『幽灵，纽约城的幻影』。打着这个标题的宅社这次还是很认真负责的，背负着让 Stocking 厨暴走的压力，将这份标题的哀愁凄美一直进行到了最后。

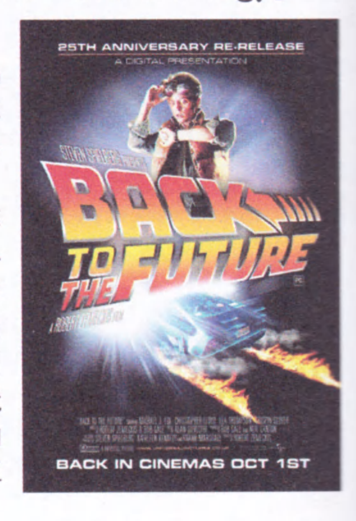


第十八话 Brief 大奇航
——『Innerspace』



『惊异大奇航』这部 1987 年的电影最大的亮点除了彼时正水嫩的梅格・瑞恩以外，就在于它新奇的"体内遨游"设定，并且在之后成为了诸如 MF 可萝可御大尉的同人志之类东西的灵感源（咦），到了 PSG 这里变成 Geekboy 凌辱记其实也不意外啦（茶。

第十九话 狗到未来系列
——『Back to the Future trilogy』



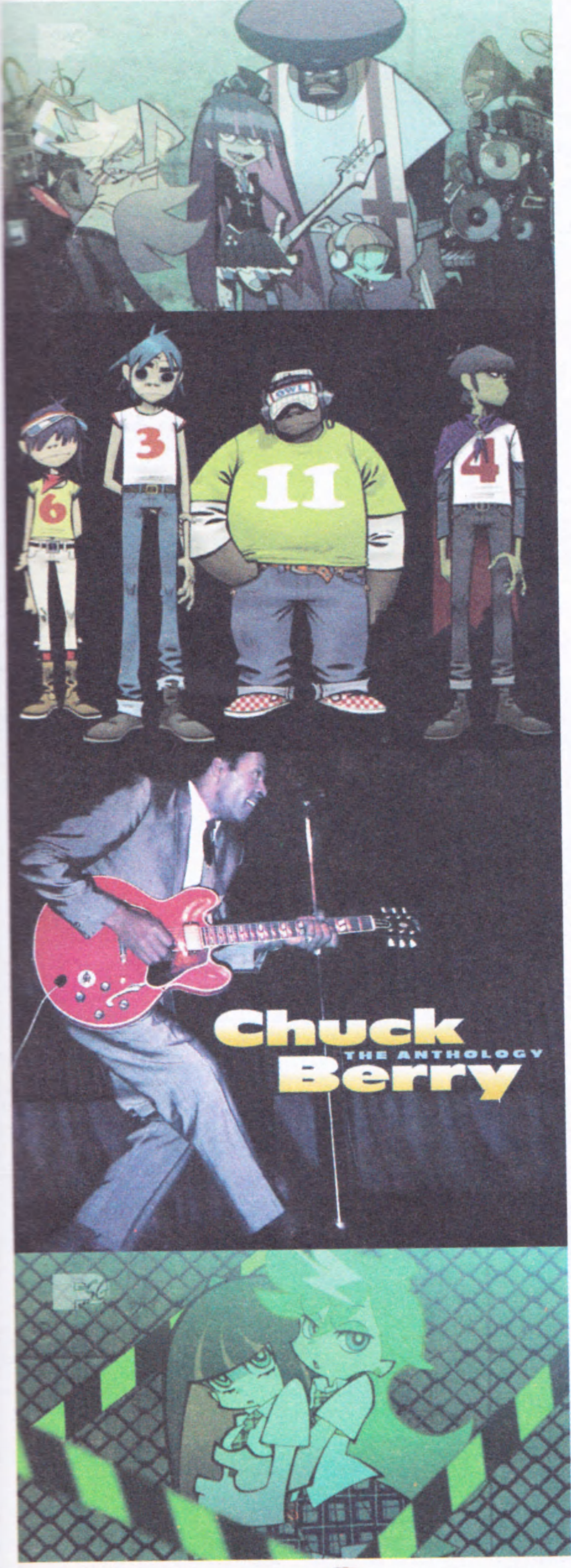
『回到未来』是 80 年代末期 90 年代初期的经典科幻电影，和大部分 YY 小说差不多，主体都是穿越，不过差别就在于国外的穿越不管生活多么酒池肉林，主角的心思总想着回去，而 YY 小说就死赖着不走无尽的在"过去"发挥王八之气了。

第二十话 HELP！ 二人是天使
——『Help!』

『Help！』是一部关于披头士的音乐电影，同时也是他们同名专辑的名字。整个第 20 话因而成为了一首音乐 MV，集合了各式各样的音乐捏它，并且如同第十二话一样，被 fans 们考察得滴水不漏。说到音乐捏它，披头士从来就是一道必点的主菜，更何况因为约翰・列侬和大野洋子的关系而把 The Beatles 当半个自家乐队日本人，MV 中那个经典的过马路造型也是前不久刚刚被轻音致敬过（当然本话中轻音自己也被宅社搞了一把），再加上 Oasis，T.A.T.U，Lady Gaga，猫王，玛丽莲・曼森，the kiss，Jimi Hendrix 等等一拨驰名海内外的



音乐人，短短几分钟的MV，囊括了世界各地，从古至今，风格各异，从专辑封面到MV（如Lady Gaga的造型出自其与Beyonce合作的单曲telephone）到演唱会（the Kiss在Crazy Nights 1987演唱会上的喷火），甚至从现实到虚拟（Gorrillaz为虚拟乐队）的各式歌手，除了给力以外真是不知道用什么语言了（尤其是仿T.A.T.U的那张制服造型，作为当年的青春回忆真是令笔者泪流面）。



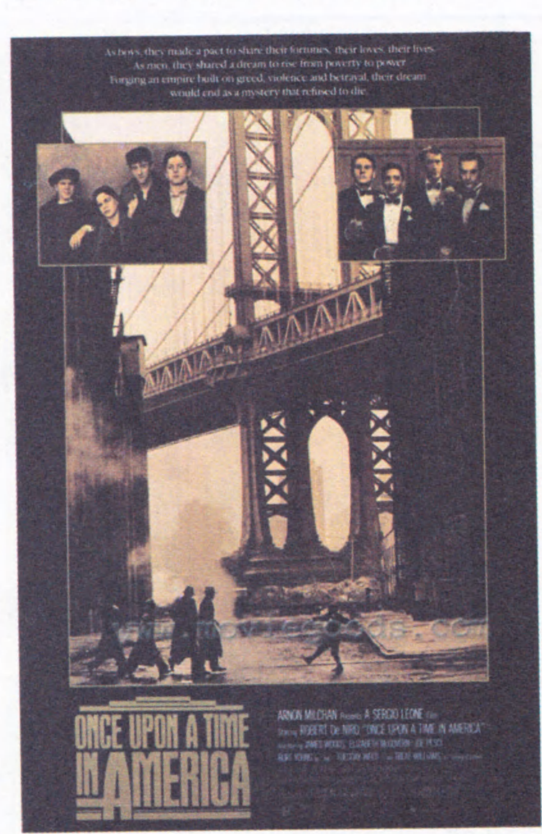


第二十一话 神父往事

——『Once upon a time in America』

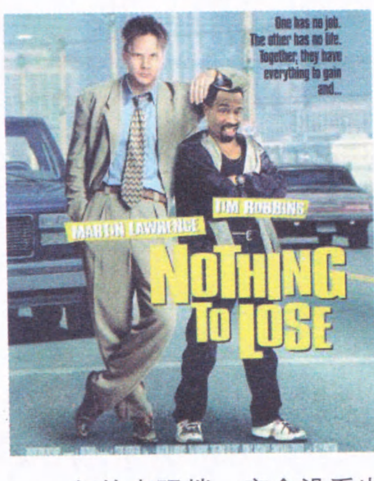
本片确切的捏它源应该是意大利导演塞尔乔·雷昂纳的"美国三部曲"，按时间顺序分别为『西部往事』『革命往事』和『美国往事』，而三部曲中又以『美国往事』最为经典和最具影响力。和本话神父的往事一样，『美国往事』是一部黑帮史诗电影，讲述了四个朋友从小到大的犯罪生涯，友谊、背叛、历史和各种物是人非。这是一部值得每隔几年反复观看的影片，并且能在每一次观看后都带来不一样的感触和惆怅。

至于本话PSG里的那一堆出名到不能再出名的典故，笔者在这里就不列举了。



【第二十二话 没有空间

——『Nothing to Lose』/『Le charme discret de la bourgeoisie』



这一话宅社又实验+先锋了一把，通篇室内剧（kammer spiel film）的表达方式虽然被观众们怒斥为省钱，但笔者却非常喜欢。对宅社而言，省钱和牛B从来就不矛盾。

恕笔者眼拙，完全没看出本话和『再无可失』这部『肖申克救赎』男主所演的冷门喜剧小品的关系，反倒是不由自主的想到了另一部布努埃尔的大作『资产阶级的审慎魅力』。『资』讲述了一场因为天气，时间，死亡，偷情等等原因而无论如何也吃不上的一场上流社会晚宴，仅仅一顿饭，资产阶级就已经被布努埃尔讽刺了个衣不遮体。当然，最为群众熟悉的室内剧还是『Friends』和『Big Bang』之类的美式喜剧，是的，那里永远会有那么一个暖色调的沙发，和几个懒洋洋陷在里面却让我们心驰神往的人——正如这对天使姐妹。

结语

GAINAX的片子从来不缺考据党，更何况是PSG这样涵盖了电影，动画，音乐乃至艺术的捏它集合，所以不妨将之视为一场G社面向全体fans的一次晒口味。鉴于本文篇幅有限，所以考据的完整度也是有限。更多在看到某个场景的一刹那，因洞悉制作组意图而露出心照不宣的一笑时的乐趣，还是有待各位自己去慢慢发掘。



PANTY&STOCKING WITH GARTERBELT
INTENTION&EMOTION

动画播放至今，排泄物恶灵，鼻屎恶灵，精子恶灵，呕吐物恶灵，内裤恶灵……这些元素让本片注定是一部不适合在吃饭时做消遣的动画，但又恰恰暗含了人类的七宗罪及各种对社会现象的讽刺。尽管在大部分人看来，PSG只是这个新番集体嗑药的夸张季节中，最下限的代表之一。的确，PSG的娱乐性毋庸置疑，除却上面长篇大论都谈不完的电影捏它，"大丈夫だ、問題ない"与时俱进的出场，森之妖精比利·海灵顿的友情客串，以及其他千千万万的小彩蛋让PSG看起来是如此的玲琅满目。但它又不完全是爆米花，文艺性和实验性被他们随机地蒙着脸信手拈来，让观者还来不及看清他们隐藏在阴影深处的表情到底是严肃还是戏谑，就已经忍不住为之跪拜。

PSG就是这样一部特别的作品，她脸上鲜明地写着"生人勿进"，部分人唾弃她是个不折不扣的婊子，另一部分人将她供奉如圣女。对观众而言，本片也许是神作又或许是渣片，但对于PSG而言，这里没有中间地带。▲


ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

MAGICAL RECORD LYRICAL NANOHA FORCE
从"魔法少女"到"魔法战记"，那些人肉钢弹少女们的时与体

■文 /Four Emblematic Black

『魔法少女奈叶』这部作品，在这个时髦神横行的时代，还专门撰文来评价或回顾，那笔者想必会被"你LAG了"、"地球太危险您老人家还是快回去吧"地送回河外星系。但毕竟最近因为『魔法少女奈叶 The MOVIE 1st』又再次将可怜的地球君拖出来虐，让地球显得更不适合LAG星人居住，同时某黑也的确经常徘徊于河外星系。所以我们只好再次老调重谈，以求给一些准备移居地球的LAG星人作点导航(和心理准备)。

在最新剧场版『魔法少女奈叶 The MOVIE 1st』带领我们回顾这些魔炮暴女们的少女时代之时，我们先来谈谈在那少女时代之前但又不是幼女时代的一些有的没的吧——。

魔法少女的一般过去时



惯例地，在介绍最新作的时候让我们来回顾一下始祖。『魔法少女奈叶』最早的出处想必很多人都已经知道了，没错，那就是可能大家都很熟悉的GALGAME会社——ivory社的『Triangle Heart』系列。这个系列第三作『Triangle Heart3 ~ Sweet Songs Forever ~』在特典中附赠了一个"**リリカルなのは**予告CM"，画面大多使用的是游戏中的立绘和CG重新拼凑而成，并且首次提出了"魔法少女奈叶"的标题。不过这个预告CM中，小奈叶(CV：北都南）使用武器的是游戏女主角月村忍制作的防爆散弹枪和高压电击枪，跟魔法啥的完全一点关系都没有，其实可以说，魔炮现在的魔法科学化风格，早在当年的预告CM中就已经初见端倪了。

之后，顺应小奈叶高涨的人气，『Triangle Heart3』FanDisc也取名为『莉莉卡露玩具箱』，将一个全13话内容的『魔法少女奈叶』的故事搬上了电脑屏幕。『莉莉卡露玩具箱』中的故事发生在『Triangle Heart3』的一年后，内容主要通过小奈叶的活跃来体现正篇中各角色的过去以及现在的状况，男主角是原创角色库鲁诺，不过此角色跟后来TV系列中出现的同名人物除了外形以外没有任何相似之处。而说到『Triangle Heart』系列，就有个不得不提的人，那就是"魔炮之父"都筑真纪。



■魔炮之父的成长简历

都筑真纪，1970年生，雄性，青森县人也。80年代初期，就读小学的都筑就开始为演剧部撰写脚本，初中也加入演剧部继续脚本创作。在除他一人以外全是女性的演剧部中被学姐们带坏，看了不少BL小说，被这个领域的深邃所震撼，里面的爱情故事也给了他不小的影响。当然，也有看『宇宙皇子』、『足球小将』、『圣斗士星矢』等热门作品，否则现在的都筑真纪就是个标准腐男了。高中时代开始转投漫画创作，理由是因为看漫画的人比看小说的人多。随后与一名好友组成同人社团开始参加COMIKET，都筑负责脚本，好友负责作画。在幸运地被杂志编辑看中并预定在商业杂志上创作时，好友却因为某些事情被迫请辞，于是都筑便接下了作画的工作。不过现在已经以"跟不上时代的脚步"的理由放弃了绘画事业。

而都筑之所以投身游戏界，是因为ivory社长看了都筑绘制的同人漫画之后决定邀请他来做原画师而开始的。结果不止作画，都筑提出的游戏企划案也大受社长赞赏，一句"要不要全部试试看？"就让都筑平步青云地开始独自制作一部游戏，那就是『Triangle Heart』。从原案到脚本再到人设和CG原画、甚至连背景的现场取材摄影都要自己一个人做，这拿到现在来说简直是天方夜谭，但都筑确实做到了，也确实成功了。在制作到第三部时，改变他一生命运的机遇来了。『Triangle Heart3』由新房昭之任监督，改编成全4卷的OVA动画，这也是都筑本人第一次与动画业接触，万万没想到，这一触电就直接将他带到了另一个世界（喂）。

一年后的2004年10月，由OVA原班人马打造的TV动画『魔法少女奈叶』（下简称『无印』）开播。虽然开始只是一个面向原作党的fans向动画，但没想到中期的风格突变让不少粉丝大呼过瘾，随后『魔法少女奈叶』就走上了"武力膨胀"的道路……

■魔炮系列的武力膨胀

来，让我们先将那些诸如『无印』、『A's』再到『StrikerS』这TV系列三部曲的介绍啊评价放一边，我们只探讨从『无印』到『StrikerS』，系列主人公高町奈叶的战斗力提高了多少。『无印』伊始，通过搭救小雪貂而初识魔法的"平凡"小学三年生奈叶，是个遇到小怪物都要花颜失色、大惊小怪的女生，采取的战术也是魔法少女们惯例的"束缚然后封印"的传统套路（虽然此处对魔法的解释已经奠定了系列的基础，也就是"魔法是储存在'发动体'里的程序，而使用那些程序，就需要魔导师的精神力也就是魔力"但依然是比较模糊的设定），俨然是

一位“爱护地球人人有责”的环保少女。这时候，小奈叶的破坏力也就只是打断一根电线杆（还多亏了怪物的帮忙），伤害一点花花草草的等级（已经不环保了）。第3话开始，就逐渐上升到了一炮轰灭一幢楼高的“大树怪”的程度，然后到竞争对手——菲特登场的第4话之后，『魔法少女奈叶』就彻底走上了Jump系的“你强，我更强”的道路。

要说到Jump系武力膨胀的代表，那绝对非『龙珠』莫属。从现在的眼光看来，野菜人的战斗力测试器不仅BUG一大堆，测量数值过高还会造成数据溢出，有自爆的危险，天天把这么个安全不达标的山寨货别在眼睛上的野菜人和弗丽萨们还颇有不瞎眼不死心的志气。后来随着悟空的“微波气功”提升到了“波霸气功”、界王拳倍率跳得比油价还快、再从普通野菜人升级到了超级野菜人，后来还有第二代、第三代，『龙珠GT』里还编出了第四代。那杯具的测量仪器也就随着频繁的安全事故最后餐具般地被冲进了历史的马桶……啊，好像扯远了，我们回过头来看看魔炮系列。

用『龙珠』带起的流行话来比喻，刚开始的奈叶战斗力还没有5，毕竟“战斗力只有5”是针对壮年男性，哦还是拿着双管猎枪的壮年男性。那么还属于“平凡”小学三年生的奈叶估计只有1，好吧，主人公嘛，从LV1开始才是RPG的标准定律。因为有“淫兽”帮忙，加了个多倍经验BUFF，打了几个小怪，等级嗖嗖地往上蹿，能够放远距离大炮了，获得了“魔炮少女”的称号，可喜可贺。这时候的等级打小怪已经没经验了，咋办？来个“对手”吧，好吧小BOSS——菲特来增加经验了，等奈叶和菲特一战两战三四战地反复刷级之后，引起次元震荡。这下时空管理局坐不住了，果断出手制止！在故事的最后，奈叶跟“队友”们成功战翻了菲特的妈妈，并将菲特纳入了团队中。

『A's』开始，新的敌人不再单枪匹马了，武器还会上膛了，咔嚓咔嚓那叫一个清脆响亮那叫一个拉风。结果，不够拉风的奈叶和菲特相继吃瘪。不行啊，怎么办？我们也换武器！经过各种改装，奈叶们的新法杖（姑且还能叫法杖吧……）也能咔嚓咔嚓了，魔炮少女们纷纷表示：自从磕了药，腰不酸腿不疼了，放一炮等于过去五炮，一炮轰爆地球，不费劲





（儿）！招式也得改，“Divine Buster”在『无印』第3话刚登场的时候那叫一个惊天地泣鬼神，结果到了『A's』中几乎就当成了惯用技，每次见面总得来一发。随后各种增强版出炉了，什么“Divine Buster Full Power”啊、“Divine Buster Full Burst（小说版）”啊，还有“Divine Buster Extension”等等。而奈叶的终极大招“Starlight Breaker”（就是通常所说的SLB）也从『无印』的惊天动地逐渐变成了『A's』中的平淡无奇，还有什么好说的？一起升！“Starlight Breaker Plus”还不够，最后轰爆暗之书防御程式，摧枯拉朽的“Starlight Breaker ex”才给力！到『A's』结束，楚楚可怜的地球君已经被她们折腾得苦不堪言“那个啥，你们放过我吧，隔壁的『杀人网球』已经用区区一个网球毁灭过我好多遍了”。

接下来咋样？好，时空管理局出来指明了道路：你们的征途是星辰大海！『StrikerS』到来，魔炮少女们纷纷抛弃（放过）地球君，去另一个更广阔的次元世界提升战斗力去了。这一变就变化大了，魔炮少女瞬间变成魔炮熟女，胸前挂着的两坨肉瘤也仿佛在炫耀“我们也武力膨胀”了一般成长迅速。魔导器再度升级，嗑药什么的都已经有了抗药性，要连磕三四颗才能有以往的效果。谁说变身是魔法少女或者变形金刚的专利，我们也要变身。所以奈叶手上的棒子也越握越粗，什么“弩极系统”啊“爆击模式”啊都给我加上去。菲特的斩舰刀不好变，那就改成双刀吧，弥补下巨剑攻击速度慢的劣势。各种新成员加入队伍，团结就是力量，我们比之前更强大！面对这个战斗力早就破表的军团，怎样才能凸显她们的神威呢？有啦，人家野菜人有一代二代三代，我们也可以来个一级限制解除二级限制解除什么的，关键时刻再让敌人刷一下时髦值、放放嘴炮什么的，给我方来个说名台词“弗丽萨我生气了！”的机会，然后再痛打落水狗将敌人轰至渣。『StrikerS』最后面对已经皈依我佛……哦不，皈依我母的薇薇奥，奈叶嘴上说着“稍微有点痛忍一下就好了”，但还放出浮游炮多炮齐发，这不是“有点痛”而已吧！这泥马是谋杀吧！奈叶你心里寄宿着的黑梨花其实在狂笑着的吧！哈呜哈呜御社神大人您快点来阻止她呀！

咳嗯，好吧我们前情回顾就先到这。在经过一段非常不平衡的战斗力猛蹿过程后，都筑真纪也产生了“之前那些真的是我想出来的？”的想法而决定将前面的设定推倒重来（超大误）。所以将前作TV系列挨个重制为剧场版的企划就此出炉了。这个剧场版系列企划，跟『机动战士高达』之后的三部剧场版『高达挺立于大地』、『哀 战士』和『相逢在宇宙』是一样的性质，将原作矛盾或者不合理的剧情或者设定进行梳理，以便跟后面的作品进行衔接。



已于 11 月底发售 DVD/BD 的这个剧场版『魔法少女奈叶 The MOVIE 1st』想必很多读者都已经在中岛昴、蒂娅娜、高町薇薇奥她们的呐喊助威中一起围观过了（参见本篇附带的欢乐评论副音轨）。这次的剧场版采用了剧中剧的设定。意思是新历 0079 年，也就是在高町奈叶接触到魔法（新历 0065 年），卷入错综复杂的众多事件的 14 年后。这个被后世称为“PT 事件”的案件被时空管理局制作成了电影，搬上了米德切尔达乃至各个管理世界各大影院的大荧幕。而这部电影的两位主角——高町奈叶一等空尉与菲特·T·哈洛温执行官更是接受了米德制作方的采访，并积极地为电影制作提供材料和建议（Drama Side-N,Side-F）。另一方面八神家众人则在一个难得的假日集体跑去了小岛休假（Drama SSM4），八神司令大人……您这样怠工真的没问题吗?

在这个相当于『无印』总集篇的新剧场版中，众多 TV 版的原设定被颠覆了。首先是视觉上的。单奈叶和菲特的防护服，就发生了很大变化。小奈叶胸口的丝带换成了金属配件，腕口等多个细节部分都追加了金属装甲，配色更加偏向蓝白为主（其实蓝白配色一向是主角机的专利，大家都懂的，嗯）。而菲特相比变化较小，仅仅对服饰的开缝作了调整（为什么没改成红色有角？这恐怕是因为都筑更加喜欢 W 吧）。而两人的魔导器也同样作了调整，最具代表性的依然是奈叶的“旭日之心”，金属配件大幅度增加不说，还配置了扳机，真是彻头彻尾的炮击型魔导师。

设定方面自然是全面配合『StrikerS』的设定。魔导器正式被表述为“魔导终端”、次元世界的介绍也更加完整（“PT 事件”发生时的新历 0065 年一共有约 35 个管理世界和 150 多个管理外世界存在，新的世界也在以数年为单位不断发现中）。最重要的则是对“魔法”与“魔导”的定义进行了明确。

在魔炮的世界观中，“魔导”所指的是利用魔力素作为能源使用的技术，而“魔法”则是个人独自运用的技法。虽然这两个在过去 TV 系列中被混淆的概念终于撇清了关系，但在剧场版中对使用魔法的个人冠以“魔导师”的称谓还是留了下来。其他还有一些细节诸如库鲁诺为了配合『StrikerS』的设定，在剧场版中的空战等级确认为 AAA+ 等等，这里就不再一一阐述。

不过这毕竟是“时空管理局制作的电影”，里面使用怎样的设定都可以有很多解释的余地。比如只用一句“这只是总局为了凸显实力所作的夸张”啊什么的都可以随便将责任轻易推卸给躺着中枪的时空管理局的大大们（虽然腐朽不堪的管理局高层早已如同地球联邦一样变质）。可见都筑这家伙还是非常狡猾滴，所以我们在此就不再花脑筋跟他深究。

剧情上面，对高达系列作品有一定了解的朋友们可能会产生非常强烈的既视感，同样是敌人来袭的时候平凡的主人公得到了全新的“机体”获得了“力量”，在击退敌人之后却出现了更加强大的敌人（而且这个敌人以极高的敏捷性著称）；在敌人的强大实力的打击下，主角落败了；为了与其对抗，主角不断锻炼着，在不断的交战中结识了各种各样的人；在最后大势所趋之下，主人公击败好敌手，并成功将幕后 BOSS“消灭”……诶，这其实说的是『机动战士高达』初代 TV 版吧（掀桌）！这个『魔法少女奈叶 The MOVIE 1st』其实就与『高达挺立于大地』、『哀 战士』、『相逢在宇宙』三部剧场版一样的性质吧?





在补完旧作设定的同时，新作品的产生自然不会停滞。在 C74 上发售的一张如同剧场版一般的广播剧——『魔法少女奈叶 StrikerS Sound Stage X』里将古代贝尔卡诸王战争时期的历史稍微补完了一下后，第四期的企划也随之出炉，不过公布出来的，却不是备受期待的 TV 动画续篇，而是两部风格迥异的漫画，那就是『魔法少女奈叶 VIVID』与本篇要详细介绍的『魔法战记奈叶 Force』。虽然分裂成了两部风格几乎完全不同的作品，但两者都保留了『魔法少女奈叶』系列中的诸多特点和要素，可以说是从不同角度回归『魔法少女奈叶』系列的原点。

被都筑真纪称为“运动格斗魔法少女漫画”的『魔法少女奈叶 VIVID』，继承了系列作品主题中的“少女与少女的相遇、相知以及成长”和“作为运动的格斗技”两方面。在前作 TV 版系列中，有着各种各样的沉痛事件发生，而在漫画『魔法少女奈叶 VIVID』里，则尽量避免了这一方面，将重心倾注在了心与技的磨练，以及固定规则中的竞技。“次世代魔法少女的竞技”俨然成为了本作的表达中心。

另一部第四期作品，着重体现沉重、黑暗一面的『魔法战记奈叶 Force』，则继承了系列作品中“没有战斗力的主人公，因为得到了巨大的力量而让自己身处的世界产生改变并给周围带来影响”的部分。TV 版系列的主人公、以及她们周围的人们，并不是主动去追求力量本身，而是为了达成目的，去寻求实现目的的必要手段。不管是『1st』中为了实现曾经是敌人的少女拯救自己所爱的母亲的愿望，而得到在空中驰骋的力量的两名 ACE；还是『A's』



中并不想去否定从小就被施加在自身的命运之力，而选择接受的夜天之主；再到『StrikerS』中为了改变弱小的自己、为了回应向自己求救的他人的期望而勇敢面对毁灭之力，以及面对自己的梦想并不想让它仅仅停留在梦想阶段而追求力量的两名 Striker。『魔法少女奈叶』系列历代的主人公们身上承载的这些思想的精髓，也同样被应用到了新一代主角托玛身上。虽然他获得力量的方式与历代主人公们有些不同，但这与『VIVID』中薇薇奥追求身为竞技者身心的强大不同，而是新世代，一位名为托玛的少年才有的追求力量的方式。

■从“魔法少女”到“魔法战记”

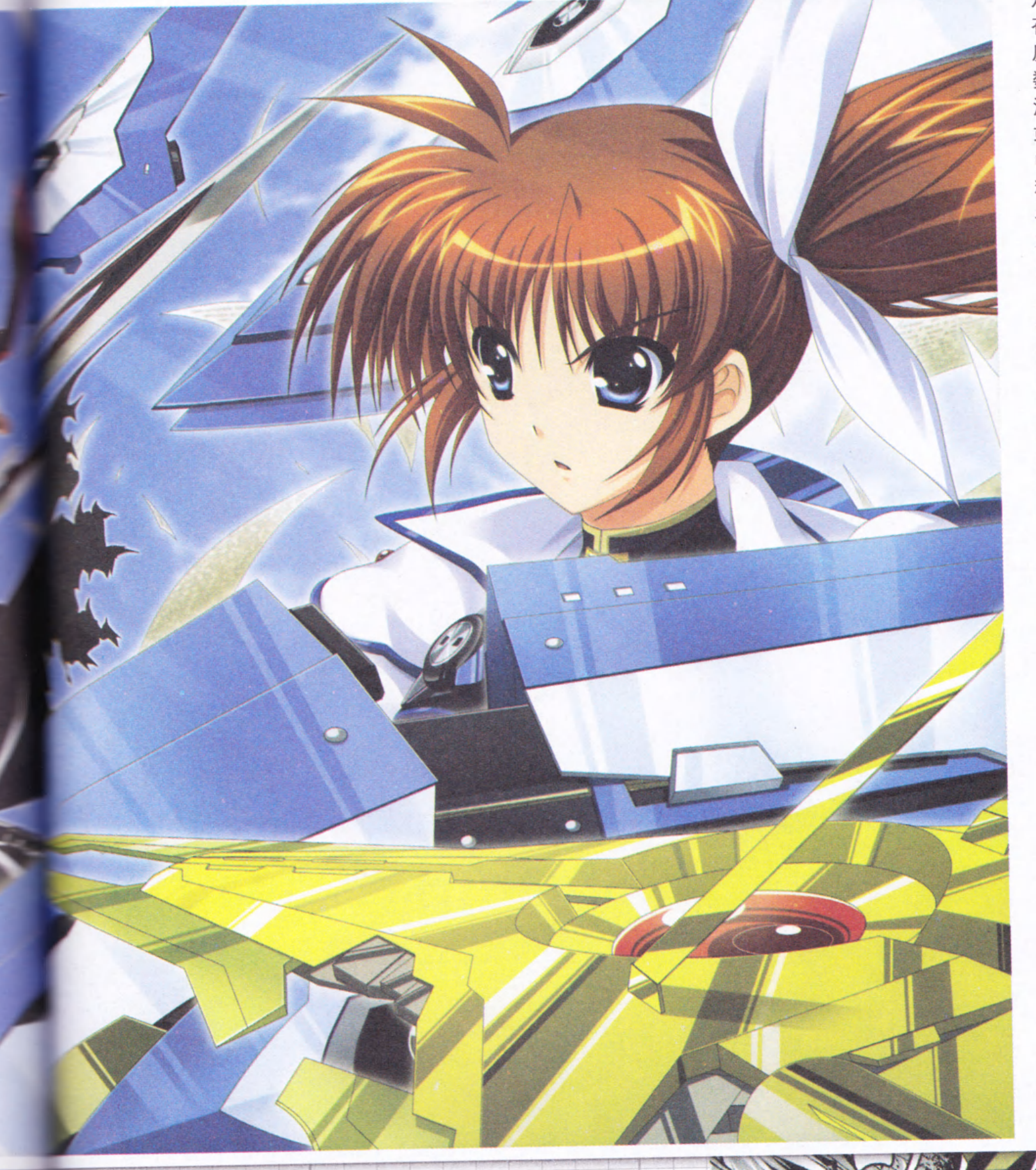
于 2009 年 4 月 30 日随同新杂志『娘TYPE』创刊号一同发布并开始连载的『魔法战记奈叶 Force』，描述的是因魔法之力所产生的战斗中的黑暗面，在这部作品中，完全没有了系列作品中的萌与卖肉（其实 TV 版卖肉镜头本就不多，对于现在某些作品来说），有的只是对生的绝望与对死的恐惧（对托玛而言）。标题中大胆地抛弃了系列主标题“魔法少女”而改为“魔法战记”也是为了表明系列风格将要改变的意志吧。

的确，不管是新人物的性格还是全新的世界观设定，这个『魔法战记奈叶 Force』颇有不打破常理不死心的志愿。不过介绍『魔法战记奈叶 Force』之前，还是先让我们来了解下在前作系列中逐渐建立起来的、魔炮世界观的两大兵器体系——“质量兵器”与“魔法兵器”。

所谓质量兵器也就是传统的“由火药和化学等魔力无关的系统生产出来的物理兵器”，具体是啥大家都晓得。诸如那神枪中的神枪、恐怖分子们不弄上一把都不好意思跟人宣称自己是歹徒的 AK47，还有那“RPG 神教”的教主 RPG 火箭筒。质量兵器的最大特点就是——不管你是天才还是弱智，都能将你的敌人轰！至！渣！所以，在魔炮的世界观中，实弹兵器是被时空管理局禁止民间使用的。但实际依然有许多违法组织从管理外世界走私实弹兵器，带来不少后患。

而另一体系的“魔法兵器”，也就是奈叶她们使用的“魔导器（Devices）”了。在魔炮的世界观设定中，魔法是一门科学。就像之前所说的，“魔法是储存在‘发动体’里的程序，而使用那些程序，就需要魔导师的精神力也就是魔力”。但这只是『无印』中的粗略解释。在后面的作品中，这个设定被逐渐扩展为一个庞大的技术体系。需要进修专门的课程（诸如数学和物理等理科知识）来学习操作世界中广泛存在的“魔力素”，使用它们转化为能源、或者将它们构筑组合产生各种效果。在小说版中，魔法被解释为“通过自然摄取和物理作用程序化，再对其进行调整替换修改而产生各种各样变化的技术。”根据每个人的魔力资质的不同，每人擅长的魔法技术的种类也不尽相同，当然也有完全没有魔力资质也就是完全无法使用魔法的一般人的存在。“魔法兵器”总的来说有两个最大的特点，一是刚提到的，它必须通过专门学习的正规性；另一个则是魔法、特别是米德切尔达式魔法的不致命性。在魔炮世界中占据主导地位的米德切尔达式魔法，以“不对对方造成伤害的压制之力”著称。只要不解除物理伤害限制，那就不会给人体带来真正物理性的杀伤（但是“飞沙走石”造成的擦伤则无法避免）。





这个设定使得在魔炮的世界中，武力被集中在少部分人手上（诸如时空管理局），在管理世界中，所有居民的魔力强度都有登记，就跟我们现在的上户口一样，一般管理局只是登记造册不随便干预，但是对特殊人物就会封锁其能力。除了有“一个世界只能支持最多 20 个全开运行的优秀魔导师”这样的限制原因之外，还有便于管理的特点。如果想解除限制使用高级别的能力，那么则需要向上级申请才可以使用，也就是上面让你用能力你就能用能力，不让你用你就啥都没的用，不像私藏枪支一样有危险性。

说回『Force』中来，在这个新作品中，都筑真纪抛出了两个全新的核心设定，那就是“蚀病毒（Eclipse Virus）”和“EC 魔导规（Eclipse Divider）”。

“蚀病毒”感染者被称为“EC 因子携带者”，病发者则被称为“EC 因子适合者”。感染者能够使用魔导规等“蚀兵器”，我们的男主角——托玛就是感染者之一。感染中期的患者，如果肉体受到创伤会出现自动修复的症状，肉体再生速度则根据个人体质有所不同。EC 感染者



随着“病化”程度的加深，肉体会逐渐成为兵器般的存在。这个体质变化是病毒为了在宿主体内生存而产生的，替换肉体的效果，再生能力也属于这个变化带来的特殊效果。病毒感染方式不明，现环境下并没有成功治愈的案例，典型的死亡情形是肉体的修复功能暴走，引发“自我对灭”，全身会变成肉块，最后死亡。据说为了防止暴走只有通过杀人行为来发泄自己的欲望这个方法。

而被称为“蚀兵器”的“EC 魔导规”，又被称为“魔导杀”，都拥有能够将魔力能源的结合切断的共性（此效果被称为“Zero Effect”），能够让由魔力构筑的枪弹以及物质全部无效化。这一设定让整个魔炮世界赖以生存和战斗的魔法全部变成了只能恐吓大自然（和可怜的地球君）的骇人之物。而随之引出来的辅助设定就是作为“启动插件（React Plug）”存在的“EC 反应炉（EC Reactor）”。蚀感染者能够通过将反应炉植入体内，来将魔导规和自身的能力全开。反应炉的种类和形状多种多样，基本都是无机物，但也有制作成生命体形状的“修特罗杰克系列”。而女主角莉莉就是“修特罗杰克系列”的一个实验体。

可见，到了『Force』中，魔炮世界观维持秩序的根本——“魔导”和“魔法”几乎被完美地爆了菊花，依靠魔法进行统治的时空管理局也相应地吃了瘪。为了对抗和拘捕由 EC 感染者们组成的恐怖组织“凶鸟（Hückebein）”，全新的魔法兵器也随之孕育而生。那就是注重于“将魔力完全转换成物理能量”的“AEC 武装（Anti Eclipse Weapon）”和以“能够在魔力无效的情况下让魔力作为魔法使用”、“魔力有效的情况下比之前更加强化”为设计思想的“第五世代魔导器（Fifth-Devices）”。其中，“AEC 武装”并不是通常意义上的“魔导器（Devices）”，而是为了对抗 AMF（全称“Anti Magilink-Field”，能够将魔力从结合状态剥离）以及魔导规的“Zero Effect”效果而打造的魔力驱动兵器。这个由维森的魔导器制作商“卡里德弗洛斯技术（Caledwlch Technics，简称 CW 社）”制造出的 CW 系列兵器，能够将施术者的魔力从魔导器内部瞬间编成，再对冲击、硬体破坏炮、防性障壁进行输出。而“第五世代魔导器”不仅在魔力无效的情况下仍能够给予纯魔力的冲击和晕眩等非杀伤效果，在魔力有效的状况下还能发挥更加强大的功能。但现环境下除了“先天变换资质”拥有者和能够精确操纵魔力的施术者之外，都无法让出力安定。能源消耗过大也严重削减了其续航能力。“恰好”，新兵器的测试工作交给了前任主角们。

就这样，为了拘捕恐怖组织“凶鸟”而由前代主人公们齐聚的特殊部队、为了活下去而行使杀人行为的“凶鸟”成员们、以及被卷入这场纷争中的托玛一行人，这三个势力之间的矛盾和战斗成为了『Force』故事叙述的中心。





Takamachi Nanoha
高町奈叶

时空管理局本局武装部队航空战技教导队所属，一等空尉（肩章与『StrikerS』一样）。已经25岁的前任女主角，受八神疾风邀请，与前机动六科成员们再度汇合，并为教导队的新装备进行测试。是八神疾风手中的头号王牌，与维塔一同担任现特务六科战舰“钨钢”的两门“主炮”。

Fate T Harlaown
菲特·T·哈洛温

25岁的时空管理局执行官，与蒂娅娜一同负责银十字书与魔导规的搜索工作。

Teana Lanster
蒂娅娜·兰斯特

22岁的时空管理局执行官，与菲特一起对银十字书与魔导规进行搜索。

Lily-Strosek
莉莉·修特罗杰克

托玛在遗迹深处的研究设施内救出的谜之少女。其本身是参考古代贝尔卡的魔导书制作出来的生命体型的反应炉“修特罗杰克系列”之一，识别名为“Strosek-4th”。她的作用在于因子适合者与魔导规、储存装置这三者之间的连接和刺激，只可惜因为不断失败而被废弃。因为不能发声，平时的交流都只能依靠精神感应来完成。



Subaru Nakajima
昴·中岛

港湾特别救助队的一名援救兵，21 岁。八神疾风准备的第二张王牌，“钨钢”的先锋部队之一。重感情，视托玛为自己的弟弟。

Agito
阿基特

时空管理局航空队所属，一等空士，希格纳姆的辅佐官，操纵炎火之力的融合骑士。在与凶鸟成员赛珐的交战中遭受重创被击坠。

Signum
希格纳姆

时空管理局航空队所属，一等空尉。为了拘捕凶鸟组织成员而展开搜索行动，但在与凶鸟成员赛珐的交战中因为魔导规的启动而遭受危及生命的重伤。

Thoma Avenir
托玛·阿贝尼尔

本作的主人公，出生于第 3 管理世界“维森”的 15 岁少年，是 7 年前维森遗迹矿山崩塌事故的幸存者，之后被正在维森训练的中岛昴救助，送到了维森的救援设施中生活，与中岛家 6 姐妹关系密切。使用术式为米德切尔达式，原本应该去上学，但为了寻找“某样东西”而暂时拒绝了中岛家收为养子的意愿独自踏上了旅程，在第 23 管理世界“鲁维拉”的文化保护区矿山遗迹里的研究设施中与莉莉·修特罗杰克和银十字之书相遇，并与莉莉“契约”。随后被时空管理局认定为抢掠魔导规（Divider）和其“反应炉”、破坏研究设施、杀害修女的嫌疑犯而被追捕中。

Isis Egret
艾希斯·因格列特

来自米德切尔达东北部利卡特的 15 岁少女。在露天市场贩卖自己制作的衣服时与托玛、莉莉两人相遇，并帮莉莉修剪头发。在得知托玛被通缉后特地跑去旅馆通知并带领他们提早离开，随后加入队伍。背包中貌似装有骇人的兵器，有着复杂的身份背景。



凶 Characters Hückebein 鸟侧



Veyron 威龙

恐怖组织“凶鸟”的成员之一，身高180CM 的强悍男子。喜欢口出恶言，曾对托玛声称将教会的修女全部杀掉的是自己。



Arnage 阿尔纳吉

凶鸟成员之一，外表看起来只有10 来岁，身高大约 160CM。和威龙一样毒舌，饭量很大。擅长潜入、偷窃以及谍报工作。



Stella Irvine 史黛拉·安拜茵

凶鸟成员之一，身高只到威龙腰部的萝莉。能够与凶鸟的根据地——飞行艇“凶鸟”连接，并修复机体的损伤。平时说话极少，与魔导规连接时却意外的话痨。



兵 Preferences of the weapons 器设定

Divider996 第2形态&战斗防护服 第2形态「黑骑士」

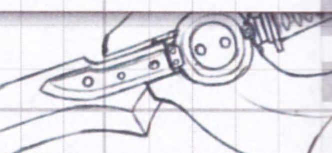
EC 因子适合者——托玛所拥有的魔导规“996”。通常由 3 位数字组成的魔导规序列号中，这个接近末尾的机体本身包含着诸多的谜团。

通常，魔导规需要通过驱动触媒“反应炉”来进行“启动”，并且开放术者自身以及魔导规的所有机能。但是 996 在没有反应炉的情况就出现了形状的变化，实现了类似于通常魔导规在启动状态下的形态。

匕首状的刀刃部分肥大到可以被称为“剑”，转轮与枪管部分也发生了大幅度的变化，左手还生出盾与刃器一体化形态的武器。银白色的枪身配以红与黑的色调，关于这种色彩与形状的变化，有研究认为是“魔导规的形状变化，是使用者的斗争本能与战斗意志的反映”，不过目前并没有具体的印证。

就像魔导师的防护服、骑士的骑士甲胄一样，EC 因子适合者在战斗时会生成独特的防护服。这种暂定名为“战斗防护服”的服装，是由魔导规所提供的能量构成，并根据术者的意志生成。

虽然托玛·阿贝尼尔“启动状态”前启动996时也会生成防护服，不过与这时候的外形有所不同，与其说是防护服看上去却是更具有攻击性的形态。







Fortis
福尔提斯

凶鸟成员之一，相当与组织大脑一般的存在的 20 岁左右的男性。外表看起来是个性格爽朗的好青年，美男子。



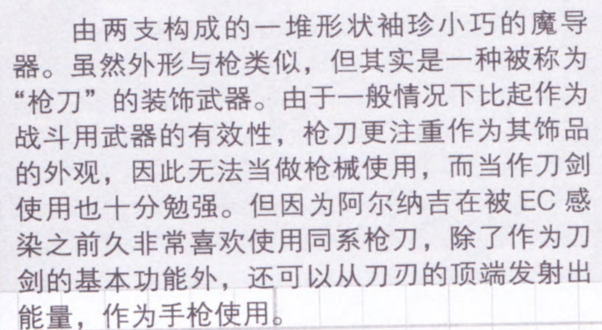
De Ville
德比尔

凶鸟成员之一，30 岁左右、身高 210CM 的高大男性。平时沉默寡言，被凶鸟成员称为大哥。



Cypha
赛珐

凶鸟成员之一，右眼遮有眼带的女性。身高 168CM 左右，剑术号称凶鸟最强。三个月前曾在第 14 无人世界的开垦地杀害平民 67 人、管理局员 12 名。



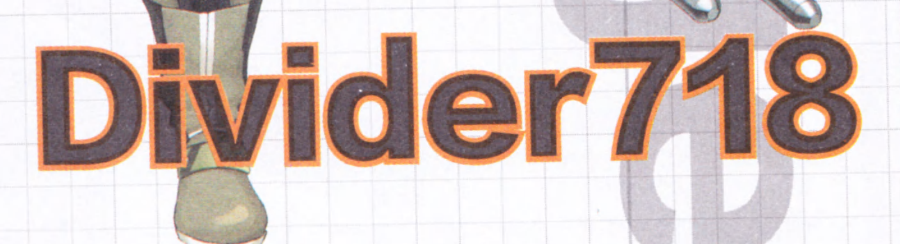
由两支构成的一堆形状袖珍小巧的魔导器。虽然外形与枪类似，但其实是一种被称为“枪刀”的装饰武器。由于一般情况下比起作为战斗用武器的有效性，枪刀更注重作为其饰品的外观，因此无法当做枪械使用，而当作刀剑使用也十分勉强。但因为阿尔纳吉在被 EC 感染之前久非常喜欢使用同系枪刀，除了作为刀剑的基本功能外，还可以从刀刃的顶端发射出能量，作为手枪使用。

处于启动状态时，枪柄下部会生成巨大的枪械，能作为实弹兵器使用。左右两个魔导规分别独立，可以装备不同或者相同的兵器。可悬挂的武器包括超长射程步枪、光学武器乃至电子战装备。不过在一般的战斗中阿尔纳吉比较偏爱一手两门一对的格林炮另一手飞弹发射器这种中场距离歼灭力优秀的组合。

虽然阿尔纳吉没有受益于EC效果最大特征的分断能力，但作为补偿，这支魔导规 718 以拥有其他凶鸟成员望成莫及的威力而自豪。用她本人的话来说就是“可以发射一百万发的超级炮弹”，但事实上是存在这比这个数字更低些的弹药限制的。



Divider718





由 EC 反应炉“König09”启动的魔导规 944。形状为两支细长又巨大的片刃刀，拥有强大的分断能力。无论刀身的何处都能发动“分断”，将一般的魔力防御几乎全部无效化。

虽然也能利用刀身聚集能量进行射击，但威力和命中精度用其本人的话来说是“略微欠缺”，只会在判断为“无法近身斩击”的对手出现时才会使用。

刀身强度作为近身武器来说十分高，而且赛珐自己的病化特性“对钢破蚀”也对其耐性有补强的作用。

Divider944 König Reacted

Raising Heart Exelion 单独飞行形态

“Raising Heart Exelion（旭日之心·强化型）”为高町奈叶一等空尉个人所拥有的魔导器，属于可自主活动的智能型魔导器（Intelligent Device），音声性格皆为女性。原本样子是非常传统的“魔导师杖”，但在这 16 年来的战斗经历中，旭日之心自从过去搭载了“填装弹系统”后，又经历了搭载“弩极系统”、“爆击模式”等多次升级，本次的“单独飞行形态”也是其中的一个环节。

为了支援需要使用“Strike Cannon”而无法腾出双手的主人，旭日之心主动提出该形态的申请。以这样的形态，作为高町一等空尉的“杖”而挥舞，除了可以利用自身将主人的魔力射出以外，兼具机体保护及安定翼功能的边缘还具有“斩击武器”的特性。

CW-AEC02X Strike Cannon

本机由管理局米德切尔达地面总部以及总局遗失物管理部接受委托进行设计，并由以第三管理世界“维森”为据点的魔导器制造商“卡里德弗洛斯技术”制造的陆/空双对应中距离炮战魔导器。

目前交付总局航空战技教导队第五小队高町班进行检测以及实机运用测试，测试的负责人由第五小队·高町班班长——高町奈叶一等空尉担任。

因此受测的一号机因为卡里德弗洛斯公司的好意，被涂装成了高町奈叶一等空尉的个人识别色“天空蓝、闪光白”（二号机也同样以高町班副班长维塔二尉的个人识别色“熔岩红、刚玉黑”进行涂装后移交）。

因为是试验运用机，所以没有公布太多的资料，不过可以看到粗长的炮身，除了可以以展开状态作为炮弹的加速轨道外，还可以在收束状态下作为“突击枪”、“重剑”等武器使用。

CW-AEC00X Fortress

贯彻 CW 社制 AEC 武装“终点即是起点”的理念而制成的航空魔导师用综合支援单位。

是一套用于在魔力非结合状态时进行飞行控制以及对其他单位进行管制的主单位，加上三面“多目的盾”构成的武装，每一面盾里分别内藏了“炮战用大型粒子炮”、“中距离战用等离子炮”、“近战用实体剑”。

以浮游状态滞空于使用者周围的盾，除了拥有对术者充当自动防御屏障的技能外，还可以将其中任意一件装备于手臂作为手持武装使用。

虽然目前只能维持短时间、短距离，但通过对三面盾进行遥控操作，可以采取空间压迫战术，可以说是拥有不负“要塞”之名的坚固的航空防卫战力。

在设计阶段起就将同为 ACE 系列的“Strike Cannon”的连接并用纳入设计范围，因此技术上也可以经由中枢进行统合控制。

由于目前控制系统仍然有待发展，因此现时点的运用、操作需要非常高超的技术以及熟练度，虽然与其他 AEC 武装同样存在工作时间短的问题，不过作为个人泛用型航空武装已经是一个完成形态了，至于对机体小型化、操作简易化以及机能之间的取舍选择，则要根据该机体在实战中所获得的数据来决定。

CW-AEC03X War Hammer

CW 社制造的 AEC 武装试作三号机。起名为“战锤”，顾名思义，是以粉碎拥有强大装甲的对象、大型兵器等为主要目的设计并制造的武器。

机体后部装置有大型的加速推进器，最大加速时能以达到超音速领域的速度进行打击，机体前端的钻头，除了通过旋转进行贯穿打击外，还可以利用机体本身所提供的能量从钻头中心以等离子喷流的方式进行喷射，从而实现更加强力的贯穿、粉碎效果。

由于作为试验使用者的战技教导官维塔二尉的身材较小，所以看上去是一个相当超尺寸的武器，但由于量产后是针对于成年人体型可以正常使用的设计，因此就决定采用现定的尺寸以及造型，此外维塔二尉本人也说“这样的规格对我正合适”。



Bardiche-Assault Riot BladeII

菲特·T·哈洛温执行官的爱机“Bardiche-Assault（雷光战斧－强袭型）”的进化机体。以机体素材及外观、内部单位的变化为首，将原本两支一对的“Riot Blade”性能变化为可以连接使用的设计，而原来智能单元的基干部分——也就是雷光战斧的本体则完全没有进行任何修改原样保留了下来，以对武器进行管制。单刀、双刀、连接，选择不同的使用方法来对应各种战况。

本机基于哈洛温执行官以及智能终端雷光战斧自身的意愿，成为当前正在研究开发的“第五世代魔导器”运用理论及素材技术的实验机。为了能在今年不断增加的“魔力无效”环境下进行活动，CW社系的武器采用了完全不同的独立变换技术，装载了能在机体内积蓄、变换术者的魔力从而进行活动的系统。

■魔法战记的传承

虽然剧情和设定都几乎翻了个底朝天，但这部『魔法战记奈叶 Force』依然保留了原作者都筑真纪一直以来想要表达的内容：“家庭”。

在魔炮系列的每一部作品、甚至在“原作”游戏『Triangle Heart』三部曲中，家庭的意义都非常重大。但这个“家庭”并不单单指亲情，而是被命运所束缚在一起的共同体。像『A's』里因为夜天之书而连系到了一起的八神疾风和她的守护骑士们组成的八神一家，还有『StrikeS』里组成的机动六科大集体。而到了『Force』中，也有两个家庭存在。一个是因为被世界驱逐、由于相同命运联系而起来的、满是鲜血的家庭——“凶鸟”；另一个，则是奈叶、菲特、疾风和昴在友情和亲情的编织下形成的被世界宠爱着的大家庭。男主角托玛是这两个大家庭矛盾冲突的导火索，是两者之间相互连系起来的关键。他一方面通过“小昴”的大家庭感受到了世界的善意，又因为现在感染上了蚀病毒而忍受着世间的恶意，接触到了另一个沾染着鲜血的大家庭“凶鸟”。

本作中扮演敌方角色的凶鸟之家，与『无印』中的菲特、『A's』中的守护骑士、『StrikeS』里的 Numbers 截然不同的是，他们作为蚀病毒感染者，完全没有获救的方法（目前为止是这样）。承受着世间所有的恶意的他们，不可能被时空管理局所接纳，他们的存在本身就是不被允许的。正如他们自己所说的那样，蚀病毒感染者是“世界的毒”，不杀人就活不下去，存在的本身即是恶即是黑暗，对于光明的世界来说是完全不被需要的。这个“家庭”的成员们，最后会纷纷走上何种道路，目前虽然还无法得知，但以都筑真纪的性格，最后应该会给他们一个妥善的终路吧，虽然可能成为幕后始作俑者的牺牲品，虽然最后可能会纷纷消逝，但这个大家庭成员间的羁绊也将随之深深地烙印在读者的心中。

Bardiche-Assault Riot Zamball

斩舰刀“Riot Zamba”的进化型，详细的性能尚未公布，但作为个人武装从数据上来看，完全设计成了拥有超级性能的“对舰/空域压制”等级的压制能力。



魔法少女的一般将来时

就在本文即将结束之时，传出了剧场版『魔法少女奈叶 The MOVIE 2nd A's』制作开始的消息，内容无疑同样是将第二部 TV 版动画重制。不过比起『无印』,『A's』的剧情异常地紧凑，要压缩到两小时左右的剧场版当中实在是个不小的手术，不知这次操刀大夫草川启造与都筑真纪会如何处理呢？设定上会与 TV 版有多大的改变呢？也只有等后续消息的公布了。

而与此同时之前因为平衡性而饱受诟病的 PSP 游戏『魔法少女奈叶 A's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-』也同时宣布推出续作『-THE GEARS OF DESTINY-』，有趣的是，这部游戏如果简写起来就会变成『魔法少女奈叶 GOD』，嗯。有鉴于此，都筑特地在魔炮系列专门杂志『魔法少女奈叶 TYPE』中的访谈中注明“不是 GOD，是 GoD”，但这明显是此地无银三百两的行为……

同时，第四期的两部漫画都在大热连载中，新作剧场版和游戏也在不断地造势，可见“魔炮系列可以再战 10 年”什么的口号早就不用再提了。现在广大魔炮死忠们所期待的，估计就是两部漫画——『魔法少女奈叶 VIVID』以及本文介绍的这部『魔法战记奈叶 Force』能够一并动画化吧，我们真心地期待那一天早日到来。▲

刻痕III

The Innocent LUNA: Eclipsed SinnerS

GAME 刻痕III -Perfect Luna Version

■制作／著作：蓝天使制作组
■游戏类型：幻想猎奇 ADV
■版本情报：正式版后篇／终结版
■软件性质：免费软件 (Freeware)
■首发媒体：待定
■发布时间：2011 年春季预定

官方网站：http://angelsblue.cn

游戏总时间 **10 小时**以上，全程剧本精彩不断，无任何冷场！

比起刻痕系列以往的**感动**，这次更多的将是**精彩与震撼**！

独创特色动态演出程序强化，200% 加强的**动态演出效果**带给你如同静止画 MAD 般的**全程动画游戏体验**！

精细的大制作画面，震撼的游戏场景，**最完美的**『**刻痕 3**』世界即将展现！

在前篇中受到巨大好评的音乐少女**未命名（蓝天使）**继续操刀后篇音乐，更有国内**超强**的实力派音乐制作社团加盟歌曲制作！带给你质级的**视听盛宴**！

由前篇的开发团队所有成员 + 各界有爱人士倾力打造的终结篇章，2011 年春季，

震撼来袭！

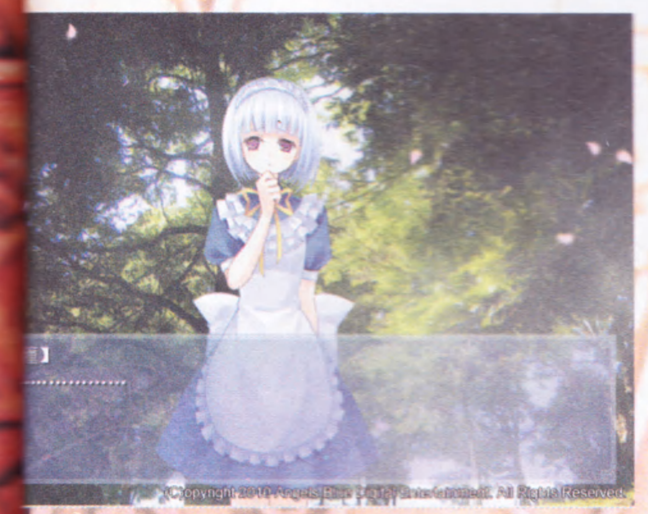
何为善？何为恶？
何为爱？何为恨？

在真实之扉开启的那一刻，你的世界，已然成为我梦中的倒影……

刻痕III

The Innocent LUNA: Eclipsed SinnerS

制作组的玩家互动问题解答



问题1：为什么『刻痕3』实际游戏里与最之前在2DM特典图里公布的妹子不一样？如果说左边的是朱鹭的话，那右边的是谁？她会在后篇登场吗？（空之轨迹FST）

这张图是游戏的最初始概念设计图，图中左边的人物是朱鹭，右边的人物是小瞳。其实在游戏的实际开发环节，不只是人物形象和最初的设定有所改变，游戏故事大纲也早就在开发过程中被修改的面目全非，由此大家也可以看到本作的工作量有多大（笑……）

问题2：以后蓝天使工作组的作品会考虑加入全程语音吗？如果会，是国语还是会试试日语？（空之轨迹FST）

国内现在对ACG有爱的可爱妹子也有很多了，配音以后自然会考虑。至于是用中文或者日语嘛，自然是根据实际效果再做确定。

问题3：刻痕2的画风是属于少女向的，所以想问问以后的作品画风是普遍少女向风格还是萌为主的少年向风格？（可儿苏减德）

应该是男性向女性向的游戏都会做吧，因为蓝天使制作组其实是个妹子比男生多的少女团，虽然组内的妹子普遍都对制作组做男性向的GAL表示完全没意见，不过我希望以后能有更多的女孩子喜欢上本组的作品，所以两种风格都会尝试去做的。

问题4：由于『彼岸花葬 重制版』的原创BGM水准实在让人感觉惊艳，之前公布的『永久之绊』的一首BGM更是让人觉得流连忘返，而『刻痕3』的BGM同样出众，蓝天使工作室的游戏原声，以后有机会出原声带或者混音版什么的在同人展上发售吗？（空之轨迹FST）

这个以后也是看情况和大家的支持程度再做决定了，不过目前已经发布的这些游戏应该是不会出了。而且我也清楚的记得像『刻痕3』的乐师说过的话，她说她为『刻痕3』创作的音乐中融入了自己的内心和灵魂，而她也不想用贩卖的价格来计算她创作的音乐，而我在做刻痕系列的时候，和她有同样的感受。所以这也是『刻痕3』决定继续完全免费发布的原因，有些努力和付出，我们感觉不是能用金钱的价值来衡量的。所以以后大家支持度很高的话，我们会考虑，但是会不会出还不一定。

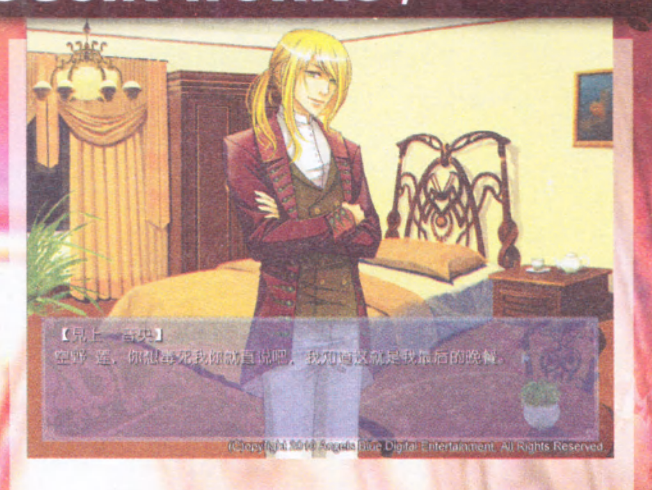
问题5：创建刻痕系列的意图是，而刻痕3将会成为悲的终结，还是又一轮新的开始？（越昭焱）

制作刻痕系列的意图很简单，那就是铭刻下世间生命所走过的痕迹。所以，悲剧是刻痕系列永恒的主题，用悲剧唤醒玩家对善恶和人性的感悟，就是刻痕系列制作的最根本意义，而且，什么是善、什么是恶，这也是刻痕系列里面一直在讨论的问题，『刻痕3－后篇』标志着一个时代的结束，当然它会不会成为另一个时代的开始，还说不好。

问题6：『刻痕3』和前两作是有着完全不同的世界观的呢，那么，『刻痕』前两作今后还会有续集吗？因为最后说凌月大大要有新计划什么的所以有些好奇呢。（星海舞羽）

如果未来有『刻痕4』的话，还是有可能继续前两作的故事的（笑），不过未来如果有新作的话，即使故事延续，也会创造一个崭新的世界观。不与过去相同，坚持自己的特色，才是我们的创作理念。





问题7：这次后篇会在2DM上收录特别版之类的吗？（Little正太）

会的，因为后篇依然是免费发布的，所以游戏的完美版自然会收录在2DM上让更多喜欢ACG的孩子们玩到的。

问题8：对于刻痕系列，没有开发周边的计划吗？如果没有的话，以后会考虑吗？（腐烂·游朋の呗）

记得以前刻痕3刚出的时候就有玩家向我要七海汐的等身大抱枕了……不过说实话，目前制作组真的没有这些周边制作计划，当然也不排除以后可能会有。







问题 9：刻痕 1 的结局是‘刻痕是威制作的一个游戏’，这是什么概念？（千叶溥腰）

那个其实是恶搞出来的游戏段落，关于刻痕第一作最后提出的那个‘红琉璃’制作组也有很多玩家在问，其实‘红琉璃’是完全虚构出来的一个制作组，在现实中并不存在（或者说存在，但我不知道），然后因为威最后在游戏中说他创作了刻痕，所以也不少玩家把我误解成威了，其实不是这样的。威的构思和性格来自于我的一个初中同学，当时我们是很要好的朋友……（腐女们禁止借题发挥……），后来构思刻痕的时候，感觉他比较帅气的长相（虽然在游戏中看不到）和乐观的性格比较适合当刻痕的主角，于是就借用了他的部分性格。不过为了不被他发现，我还是改了很多的……我写游戏剧本一般不愿意借用现实中的人物性格，但是刻痕前两作中分别有一个角色出现了例外，刻痕第一作中是主角威，性格部分借用了我的同学，刻痕第二作中是凌月，凌月在性格上各种符合我的性格特征（好吧，我承认我很邪恶），于是就是这样了（笑）。

问题 10：蓝天使作为一个团队一定有很多有趣的事，请问大家制作游戏时最让人难忘（爆笑？感动？生气？）的一件事。

有趣的事情有很多啊，比如『刻痕 2』开发时代整天想着拐带小 LOLI 回家调教的红色拾叁，还有曾经想把『刻痕 3』变成『工口痕 3』的 RiE，大家其实都超可爱的说。其实说到感动，目前在蓝天使制作团队里的所有人，都很让我感动。因为大家都是在为了没有任何利益回报的游戏在付出着，我们只是为了自己的梦想在不停地努力。

MUSIC BOOK

紅月 ~ 英雄たちの蒼穹 ~

■出品：SION 同人社
■规格：B4
■属性：原创同人音乐 + 绘本
■语种：繁体中文 + 日语
■页数：画册 40P 全彩 人设本 40P 全彩 COS 本 20P 全彩
■价格：100RMB
■首发：2011 年 10 月
■预计参展：2011 年下半年 ~2012 年全年 全国各地展位

通 贩：http://item.taobao.com/item.htm?id=8026058675（官方寄售淘宝）

STAFF

■发行 | SION 同人社
■主催 | 山崎晴矢
■原作 | 山崎晴矢
■总监督 | 小穆
■顾问 | 幽舞越山
红月 英雄组制作小组
详细参于名单会于年后公布

官网：sion.mypop.cn

CAST COSER

■小 6 | 莉娅・纳特
■山新 | 莉莉丝・莫斯提娅
■柳 | 莉莉姆・莫斯提娅
■幽舞越山 | 露比・格林
■山崎晴矢 | 朱亚德・格林
■美歪 | 疯狂
■冰室命 | 悲伤
■绘师：Mitsuki

在无尽的苍穹之下
歌颂英雄的诗歌
诗音第二篇章的幻想

赤色的阴霾逐渐散去
苍穹之下的大地上飞奔的少女
怀抱着梦想与执着
在蔚蓝的世界中奏响那英雄之歌

诗音第二篇章的幻想
用音符抒写英雄们的赞美诗
红月再次降临
降临在，属于英雄们的天空

SION 同人社
2011 年年度作品



FORUM GIRL`S COUNTERATTACK



機動戰士聯盟

MOBILE SUIT LEAGUE

2011年01月15日-16日
广州 ★ 源ComicMember 2011
2011年1月23日
上海COMICON 08
2011年02月08日
广州 ★ ADSL 6.6
2011年02月12日
成都COMIDAY 07
给力发售!

作品详细

作品名字：坛娘计划——逆袭の坛娘
出品：机动战士联盟同人社
规格：A4
属性：论坛拟人化漫画本以及CG插图本
语种：简体中文
页数：漫画本/40P,插图本/40P，A2海报和坛娘主题纸袋。
价格：50RMB
首发：2010年12月12日 上海ComiCup7
预计参展：北京M.Y.COMIC圣诞祭　武汉ComiAi03　广州ADSL06
东京COMICMARKET79
以及来年的北京，成都，南京，重庆，厦门，东京，波士
巴尔迪摩，纽约展

官网：**http://yuusa.net/msl/**

STAFF

主创：最後の使徒
主催：紫夏
排版/设计：紫夏
作者：A.1 / awl / DanteWontDie / eclosion /LittleIron / LGQ
NorthAbyssor / RIE / St06 / Sunway / STM / TID / xxzshlg / X-仔 / Z
Zeta.Slasher / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 电车牛奶 / 冬冬 / 菲子 / 谜肘 / 摩卡 /
孙渣 / 振霖 / 紫夏 / 最後の使徒
海报绘制：A.1
纸袋绘制：摩卡
展会通贩：A.1 / Fw190D / TRUNKS / YY / 明镜止水 / 三三 / 最後の
网络贩售：seki　淘宝被河蟹，努力恢复中。还请随时关注官网的
设定协力：A.1 / Akira / Celeste / Dio / Geister / Hank / HGCG / LGQ /
SASA / ZS桃花群 / 暗月残 / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 陈小天 / 堕落的猴子 /
狐 / 蓬莱山辉夜 / 水色之夏 / 小酷 / 信仰风 / 雨听风 / 月华刹那
及以下论坛/网站/杂志：

Acfun	www.acfun.cn
SOSG	bbs.sosg.net
Stage1st	bbs.saraba1st.com/2b
TGFC电玩俱乐部	club.tgfc.com
艾泽拉斯国家地理	bbs.ngacn.cc
百合会	www.yamibo.com
变形金刚联盟	club.tfclub.com
澄空学园	bbs.sumisora.com
东方小镇	bbs.thproject.org
动感新时代	www.animenewtype.com
绯月Galgame	bbs.2dgal.com
机动战士联盟	bbs.cnmsl.net
机战世界	bbs.srworld.net
昆仑论坛	bbs.ikunlun.net
漫游论坛	popgo.net/bbs
特摄联盟	bbs.temox.com
锡安山	bbs.sisituan.com
战色逆乐园	bbs.jjwxc.net/board.php?board=20&page=1

作品介绍

嗨，死宅们大家好！还记得我是谁么？对了！我就是你们成天在
今天，我特别要向圣战日还在刷论坛的死宅们，被闪光弹闪瞎狗
论坛的死宅们，和睡了黑社会的女人他们就在门外还在刷论坛的
闻声好。为什么呢？因为第四册将我拟人的同人志在2010年12月
上海首发，为死宅们做卖萌的表演。
当时，发生了一件很有趣的事，下面我给大家讲一讲。当时，我
躺着的时候，主催问，谁愿意来刷坛娘啊？只听见下面有一个声音
我来——！！这时候，我一看，死宅们人群中钻出来一个光头。
他全身都挂的是各个论坛的勋章，特别显眼。我一把就把他菊爆了。
我说：你干什么不好成天就想着刷坛娘。
他说：听说刷坛娘就能有妹子。
我说：你今年多大了？
他说：马上转职30阶魔法使了。
这个魔法使啊，非常喜欢我，刷着我啊，非要球妹子。我说好好
别着急啊。当时我就说了一句：妹子球交友！他也跟我学了一句，
学的非常给力！首发结束后，我就收到了这个魔法使和他在论坛
妹子寄来的热情洋溢的真相。
他说：坛娘为全国的死宅们做了一件大好事！因为刷坛娘的话，
刷到二次元的妹子，又把到三次元的妹子。从他的身上，我们看
的死宅都是非常喜欢妹子的。这就叫：刷论坛，把妹子，我有
我自豪！！！好了，亲爱的死宅们，我一定不会辜负你，我一定
中变得越来越萌，越来越好看！！！耶！



双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美
二次元画刊
Two Dimensions
女神的双重面具
副岛成记作品系谱全纪录
《二次元画刊》
第五期
2011年1月上旬如期上市！
敬请期待！
摄影穷三代，单反毁一生。
买不起单反，玩玩卡片机总行吧。
相机少女绰约百景之“卡片机篇”
二战兵器娘连载再开，拉开太平洋风云录大幕；女体水浒传，
这回真成了发生在水边的 108 个女人的故事了……
设定栏目『二战兵器娘（三）』
『水浒传：天罡星篇』双特辑
长门有希は俺の嫁！
冬天里来个大萌神，朗利格～朗利格～朗利格
朗～没有妹子，有大萌神陪伴度过寒冬也是个不错的
选择啊。
“脑内彼女计划”第五弹
又是一年匆匆而过，新鲜出炉的“这本轻小说
真厉害”TOP10尘埃落定，插画家的座次也重新排定。
这些轻小说插画家真厉害！
2010，盘点 TOP10 最人气插画家
其它内容还有 Frontwing 十周年纪念大作『グリザイアの果実』，
C79 图报前哨战，渡边明夫、TRI MOON、QP：Flapper 等多位
画师的强势登陆。
特约封面作者：尼斐提斯守护
出自：『遗忘花园 Oblivious Garden~ Carmina Burana』
出品：CorypheeSoft


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
01 Jan. 月号
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
总第二十七
零售价25
推广价20元
封底故事
红月·少女与恶魔
ISBN 7-89471-336-0
9 787894 713360




二次元狂热 第二十七期赠送
萌姬
萌え姫
PRINCESS OF MOE
WWW.OYMOE.COM
BY obiwan


二次元狂热 第二十七期赠送


坛娘计划
逆袭の坛娘
FORUM GIRL'S COUNTERATTACK